11/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,- sfr 6,50
Lit. 6900 hfl 8,-
bfr 35,- /lire 24,-

Vorhang auf

FÜNF-UHR-TEE & OBERMONSTER

Erster Bericht von der Londonmesse

Ab sofort

KOSTENLOSE klein ANZEIGEN

Gratis-Karte im Heft

Welt-Design & Liebesperle

SIM EARTH * GEISHA

Die Nachfolger zu Sim City und Emanuelle

Laser, Macht & Raumrandale

BUCK ROGERS

SSIs neuester Streich

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

Auf Achse

Während in anderen Redaktionen die Fernschreiber tickern und Redakteure mit ernster Miene über ihren Textverarbeitungen brüten, gibt es bei *POWER PLAY* immer einen Grund, den Griffel fallen zu lassen und eine Runde zu spielen. So auch diesen Monat, wo es Winnie und Anatol besonders heftig erwischte. Das "Objekt der Begierde" war der Basketball-Automat "Punk Shot". Der Automat wurde fast jeden Tag nach der Mittagspause beharkt; inzwischen putzen "Fast" Winnie und "Furios" Anatol den Computergegner im Nu mit einigen nicht ganz sauberen Tricks weg. Einen ausführlichen Test lest Ihr leider erst in der nächsten Ausgabe.

Das eingespielte Basketball-Team Anatol und Winnie vor dem "Punk Shot"-Automaten

Martin und Heinrich, rasende Redakteure bei *POWER PLAY*, haben nun ganz offiziell die Schallmauer durchbrochen: Auf der Sega-Pressekonferenz (Bericht in der letzten *POWER PLAY*) wurden sie zusammen mit der Software-Elite in das schnellste Personenflugzeug gesteckt — eine Concorde auf dem Flug nach New York. Einen Monat nach dem Flug traf in der Redaktion ein Zertifikat und eine Anstecknadel in Form einer Concorde ein — mit 2200 km/h haben sie wohl alle Rekorde der rasenden Berichterstattung gebrochen.

Schneller, höher, weiter: Zertifikat zum "rasenden Reporter"

Die große, bunte und laute Vorweihnachtsmesse

Nicht ganz so schnell wie der Überschallflug mit der Concorde war die Luftreise zur "European Computer Entertainment Show" in London. Satte eineinhalb Stunden Verspätung beim Hinflug ließen den *POWER-PLAY*-Redakteur Heinrich und Michael ausgiebig Zeit für ein heißes Tennismatch auf dem Game Boy. Ein abendlicher Besuch des neuesten Bruce-Willis-Films "Die Hard 2" entschädigte jedoch die beiden fürs lange Warten in kahlen Flughafenwartesälen. Auf dem Messegelände endlich angekommen, herrschte dort noch ein gepflegtes Chaos: Teppiche wurden in letzter Minute festgenagelt, Maler schwangen noch die Pinsel und Techniker waren mit der Aufstellung der letzten Computer beschäftigt. Trotz hektischer Bauaktivität wurde die Show rechtzeitig eröffnet, und dem neun Seiten starken Messebericht in dieser Ausgabe stand nichts mehr im Wege.

Woman in red: Ann Mcbowan von SSI

Einen guten Start in den Herbst wünscht Euer

Power-Play-Team

136 Knapp 10000 PS warten auf den Start: In Super Monaco Grand Prix

120 Der Schrecken aller Golfbälle: Weltmeister Jack Nicklaus

High Score: Hall of Fame	67
Leserbriefe	101
Starkiller	106
Neues aus der Comicszene	64
Musik, Bücher, Filme	164
Inserentenverzeichnis	6
Impressum	84
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166

Unter der Lupe

Unvergeßlich: 10 Trauerspiele aus der Software-Ecke	146
MS-DOS verspielt	126

Computerspieletests

Anarchy	42
Battle Master	54
Deliverance	46
Flight of the Intruder	122
Gold of the Aztecs	44
Invest	121
Ishido	57
Jack Nicklaus Golf II	120
Jane Seymour	48
Krymini	122
Lords of Doom	52
Magic Fly	46
Manix	50
Megatraveller 1	53
Mr. Do Runrun	50
Pool of Radiance	122
Prof. Mariati	52

11

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
■ Ihr Kinderlein kommet. Der aktuelle Bericht über die große Computer Entertainment Show in London	14
■ Genesis leichtgemacht: Der Planetenbausatz "Sim Earth", der Nachfolger von Sim City	30
■ Heldenoldie Buck Rogers erlebt seine Frischzellenkur	30
■ Oh lala! Coktel Vision präsentiert in Paris seine neuesten Computerspiele	34

Story

POWER PLAY besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade	156

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	36
Crème de la crème	66
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	61
Euer Forum: Club-Ecke	62

40 Führt nichts Gutes im Schilde: Der Oberbösewicht aus Psygnosis' Shadow of the Beast II

Reederei	122
Satan	42
Shadow of the Beast II	40
Time Machine	48
UMS II	56
Universe III	123
Wings of Fury	44
Wings	38

Kurztests — Computerspiele

F-19 Stealth Fighter, Future Classics	124
Tip Trick, Slabs	124
Quatbol, Their Finest Hour	124
Legend of Faerghail, Harley Davidson	124
Xenomorph, Legend of Faerghail	125
Back to The Future II	125

Videospieletests

Bomber Man	135
Bonze Adventure	143
Budokan	137
Captain Comic	141
Impossible Mission	140
Moonwalker	138
Populous	135
Shiten Myooh	140
Super Hydalide	139
Super Monaco Grand Prix	136
XDR	138

53 Ganz schön fies: Der erste Finsterling im Rollenspielneuling "Megatraveller"

Kurztests — Videospiele

Rastan II	144
Ishido	144
Penguin Wars	144

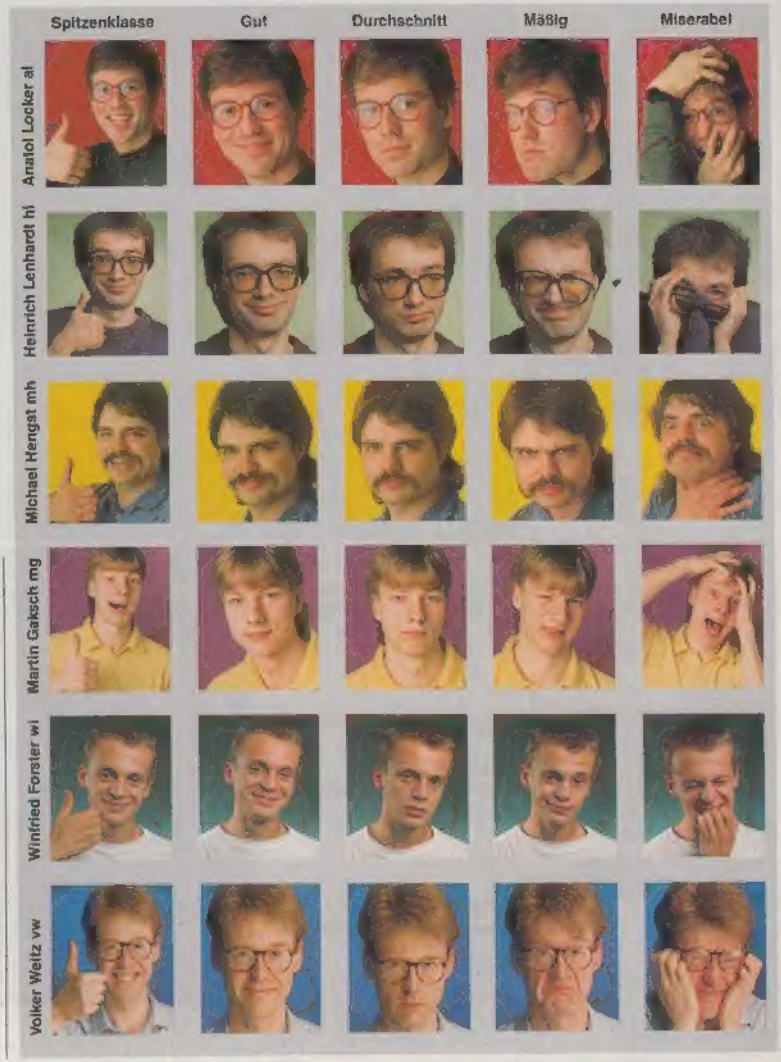
Power-Tips

Computerspieletips	
Damocles	70
Bad Blood	75
Might & Magic II	75
Codename "Iceman"	76
Railroad Tycoon	78
Turrican	78
Dragonflight	83
Tower of Babel	86
Hillsfar	86
Legend of Faerghail Teil 1	89
Schummelecke	
Star Quake, The Plague, Venus — The Flytrap, Legend of Faerghail, Xenon II, Prophecy I, Ninja Spirit	90
Dr. Bobo antwortet	
Hillsfar, Bards Tale III	M
Startlight II, Dragon Wars, Ultima V	91
Videospieletips	
Tennis, Chips Challenge, Moonwalker, Lifeforce, Air Driver	92
Tatsujin, Thunderforce III, Super Hang On	93
Gales of Zendocon, Ghostbusters, Metal Gear, Super Darius	94
Devil Crush, Tiger Heli, Super Shinobi, Castlevania, Kid Icarus, Afterburner, Metroid, Gauntlet III	95
Clue Books	
Might & Magic II	96

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	AMIGA 39%
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.

Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch
Rick Dangerous II (Amiga), Bonze Adventure (PC-Engine), Thunder Force III (Mega Drive)

...Michael Hengst
Ishido (Game Boy), Wizardry (NES), Buck Rogers (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt
PGA Tour Golf (MS-DOS), Indianapolis 500 (Amiga), Bomber Man (PC-Engine)

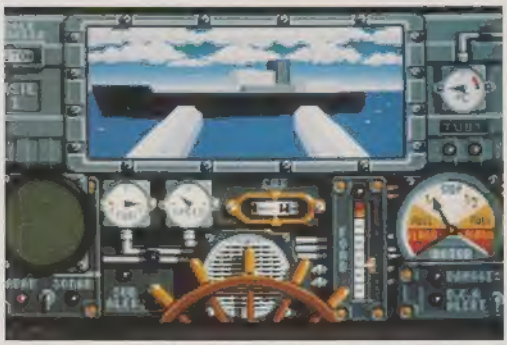
...Anatol Locker
Red Storm Rising (Amiga), Ishido (Game Boy), Wonderland (MS-DOS)

...Volker Weitz
Neuromancer (Amiga), Cadaver (ST), Penguin Wars (Game Boy)

...Winnie Forster
Megatraveller (MS-DOS), E-Swat (Mega Drive), Bomber Man (PC-Engine)

INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows	145
Bachler Softwareversand	141
Berry Lösungsservice	76
Bomico	9, 11, 19, 21, 23, 25, 41, 123, 125, 129, 133, 4. US
Computer-Box	76
Computermarkt Münster	87
Computershop Gamesworld	81
Computing	79
Compy Shop	90
CPS Frank Heidak	85
Crystal Soft	93
CWM	102
Dynamic Systems	87
Dynatex	73
EC-Electronics	96
Flashpoint	65
Fundur	87
Funtastic Computerware	68
Galaxy Software	108
Game Play	104
German Design Group	88
Groovesoft	93
Gross Electronic	99
Hamo	76
HSC Hard'n Soft	94
Joysoft	91
Jöllenbeck	144
Karosoft	77
Kingsoft	33
Korona-Soft	143
Kühn	115
Lifetime	90
Magic Games	88
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	50/51, 58, 135, 155, 157, 163
No Credits	101
Platinum Software	68
Powersoft	79
Reemtsma (West)	2. US
RSE Schuster	137
Rushware	16/17, 34, 45, 49
S.M. Verleih	93
Schindler	79
Schneider & Hamann	113
Soft Express	103
Software Corner	105
Steirerfunk	79
Theo Kranz Versand	98
United Software	13, 26/27, 29, 43, 47, 121, 127, 131, 151, 3.US
Wial-Versand	67



Hohe See, oh weh: "Advanced Destroyer Simulator" (Amiga)

Zurück in die Steinzeit

Ulkige Charaktere sind wieder groß in Mode: Nach Zippos Boots Barker läßt nun US Gold seinen Steinzeithelden Billy Boulder auf Computer-Spieler los. Eigentlich hält sich Naturbursche Billy am liebsten in urigen Höhlen oder im tiefsten Dschungel auf. Auf seiner Suche nach einem bösen Zauberer macht er in den insgesamt 22 Städten der Steinzeitwelt jedoch auch erstmalig Bekanntschaft mit Geschäften, Spielcasinos und dem Gefängnis. Weit über tausend Beutelschneider, Diebe und Betrüger sind laut Hersteller US Gold hinter dem Helden her. Zum Glück versteht Billy ein wenig von Nahkampf und Zauberei...

Das Action-Adventure **The Legend of Billy Boulder**, ist demnächst erhältlich für Amiga, Atari ST und MS DOS. *wi*

Flossen-BOND

Wenn die wässrigen Tiefen in Gefahr sind, wenn niemand mehr Hoffnung hat und das Ende nahe scheint, dann gibt es nur einen Fisch, der die Ozeane noch retten kann: **James Pond**, der Unterwasseragent.

In Millenniums neuem Action-Adventure müssen wir zusammen mit James Pond, dem Fisch ohne Nerven, zwölf kitzlige Missionen überstehen. Natürlich gibt es auch eine Menge Geheimräume, die James Pond mit seinen diversen Superwaffen betreten kann. Hat er gerade keine Waffe in der Flosse, dann sprudelt er seine Gegner mit einem tüchtigen Schwall Luftblasen von der nächsten Sandbank. Ende Oktober können Amiga- und Atari-ST-Besitzer untertauchen und Killerhaie jagen. *vw*

In der Tiefe blubbert sich James von Sieg zu Sieg

James Ponds feuchtes Hauptquartier mit Schiffswrack

Kanonenschlag

Wo Kanonen donnern, Wasserbomben plätschern und Geschosse pfeifen, da kann ein Zerstörer nicht weit sein: In **Advanced Destroyer Simulator** von Loriciels wird scharf geschossen. Diese Simulation erlaubt dem Spieler die Kontrolle über einen Zerstörer im 2. Weltkrieg, den er heil wieder nach Frankreich bringen soll.

Neben Fliegerangriffen und Kriegsschiffduellen wird es auch eine waschechte U-Boot-Pirsch geben; insgesamt sind 15 Missionen geplant. Der Spieler sieht alles aus der Perspektive des Kapitäns im 3-D-Look. Advanced Destroyer Simulator soll im Dezember für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs erscheinen. *al*

Rotationswirbel

Im Hannoveraner Software-Haus Reline rotieren die Pixel. Durch ein neues Rechenverfahren kann man ein komplettes Spielfeld Bildschirmpunkt für Bildschirmpunkt drehen und zoomen. Das Spiel **Rotator** macht erstmalig von dieser Möglichkeit Gebrauch. Ein oder zwei Spieler fahren mit ihren Wagen durch eine rotierende Landschaft und müssen versuchen, die Bildschirmränder mit verschiedenfarbigen Gummikabeln zu verbinden. Es gewinnt derjenige, der zuerst eine durchgehende Strecke gebaut hat. Um die Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, lauern in den 32 Leveln Wachpanzer, Haftminen und Fließbänder, die unseren Wagen ordentlich beuteln. Hat man Orientierungsprobleme, fährt man auf eine Zoom-Plattform, die einen tüchtig hochschleudert und so den totalen Durchblick verschafft. Die Action- und Strategiemischung erscheint in nächster Zeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS-Computer. *vw*

Dann rotiert mal schön: Rotator von Reline

Accolade-Aktiv

Der Videospielekuchen scheint zu verlockend zu sein: Eine weitere Software-Firma betritt die Videospielszene. Ab sofort entwickelt auch Accolade für das Mega-Drive, die Turbo-Grafx, den Game Boy und das NES. Den Anfang macht die Umsetzung von **Ishido: The Way of the Stones** für das Mega-Drive. Danach soll ein noch nicht näher ausgeführtes Golfspiel für die Turbo-Grafx herauskommen — natürlich in Zusammenarbeit mit dem scheinbar schon hauseigenen Golfprofi Jack Nicklaus. Für den Game Boy darf man sich auf eine tragbare Version von **E-Motion** freuen. Wann die Module erscheinen werden, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *al*

Bomb the base

US Golds Capcom-Label hautnahe am Zeitgeschehen: Nachdem diversen Bösewichten im Nahen Osten mit Worten nicht beizukommen ist, müssen wiedereinmal die Waffen sprechen. Als Top-Pilot der UN-Friedenstruppe mischt der Spieler in zehn horizontal scrollenden Leveln feindliche Stellungen auf. Zwischen drei verschiedenen Kampfbombern und Piloten kann gewählt werden, wahlweise können auch zwei Spieler gleichzeitig den Gegner das Fürchten lehren. Die Umsetzung des Action-Automaten **UN Squadron** gibt's demnächst unter anderem für Atari ST, Amiga und C 64. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *wi*

EPIC

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

ocean

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Der Drache zündelt, der Spieler wundert sich... "The Immortal". Demnächst auf Eurem Computer. (Amiga)

Voodoo-Schuhe

Zippo, die Entwickler der unkonventionellen Ballerorgie Cosmic Pirate, kündigten für Ende Oktober ein neues Arcade-Adventure an. **Voodoo Nightmare** entführt den Spieler in die kunterbunte Dschungelwelt des Boots Barker. Boots, eine Mischung aus wandelnder Totenmaske und einem Paar Bergsteigerstiefel, hat eine ganze Reihe von Abenteuern und Untermissionen sowohl über, als auch unter der Erdoberfläche zu bestehen. Das Programm ist in 3-D-Grafik gehalten und natürlich reichlich mit Monstern, Fallen und Schätzen gefüllt. Entspannen kann sich der niedliche Boots in Spielcasinos und Gemischtwarenläden. Die Sound-Altmeister Dave Whittaker und Richard Joseph sorgen für eingängige Musik und knackige Effekte. Lorne Campell und Lyndon Brooke für die niedlichen Sprites und die Hintergründe. Erscheinen wird Vodoo Nightmare bei Palace Software für Atari ST und Amiga. *wi*

Drachenbrut

Activision hat sich die Rechte an Iremss Arcadehit **Dragon Breed** gesichert und wird das horizontale Ballervergnügen im November auf den Markt bringen. König Kayas und sein Lieblingsdrache müssen sich durch sechs Level voller Gefahren kämpfen. Ist der junge König genug geflogen, dann steigt er ab und metzelt zu Fuß seine Feinde nieder. Natürlich wird er dabei von seinem Drachen beschützt. Amiga-, Atari- ST- und C64-Besitzer können im Herbst die Drachen steigen lassen. *vw*

Sieht wirklich niedlich aus: Billy Boots (Amiga)

Rosarote Wochenenden in "Superskweek" (Atari ST)

Die Farbe Rosa

Skweek liebt's bunt: Schon in seinem ersten Abenteuer zeigte das Fellknäul seine Vorliebe für die Farbe Rosa. Auch im Nachfolgespiel **Superskweek** färbt der Spieler in jedem Level Bodenplatten ein. Zusätzlich gilt, es sog. "Skweezettes" zu befreien, die gemeinerweise gefangengehalten werden.

Natürlich treiben sich eine Menge Wichte auf der Spielfläche herum, denen die frische Farbe ein Dorn im Auge ist — ihnen sollte man besser ausweichen. Zumindest zuerst; denn wenn Skweek Münzen aufsammelt, kann er sich nette Extras kaufen, mit denen er sich seines Pelzes erwehren kann. Mehr als 200 Level gilt es einzufärben, das können ab sofort auch zwei Spieler besorgen.

Auf den ersten Blick entpuppt sich Superskweek als nettes, nicht allzu schweres Plattformspiel mit grellbunten Bonbonfarben. Superskweek wird von Loriciels programmiert und erscheint zuerst für den Atari ST. Eine Amiga- und eine MS-DOS-Version wird folgen; kosten wird der Spaß um die 70 Mark. Sicher eine interessante Aufgabe für alle Leute die schon immer einmal ausgiebig in den Farbtopf greifen wollten. *al*

Rasende Reifen

Freunde von schnellen Öfen und glühenden Motoren werden mit Domarks neuer Compilation **Wheels of Fire** voll auf ihre Kosten kommen. Vier der fixesten Rennspiele der letzten Zeit sorgen für Kolbenfresserspannung vor dem Monitor. "Hard Drivin", "Chase HQ", "Turbo Outrun" und "Power Drift" werden zusammen auf "Wheels of Fire" im Oktober erscheinen. *vw*

Zauberzeit

Mordamir ist kein Mittel gegen Magenverstimmungen, sondern der Name eines verschollenen Zauberers. In "The Immortal" macht sich der Spieler auf, um den verschleppten Lehrmeister zu finden. Das entpuppt sich aber als keine leichte Sache, denn er wird in einem tiefen Dungeon gefangengehalten. Natürlich warten wieder jede Menge Monster und Fallen auf den Spieler. Gekämpft wird in Echtzeit; man muß sich ducken und parieren, wenn das Monster sein Keulchen schwingt. Ungewöhnlich ist die Perspektive, auf die man sich einstellen darf: Der Spieler sieht seine Figur von schräg oben — das gab's bisher noch in keinem Rollenspiel.

Programmiert wird der Unsterbliche von Will Harvey, der der Spielwelt die Computerumsetzungen von Zany Golf und Marble Madness bescherte. Das Spiel soll in Kürze für Amiga und Atari ST erscheinen und um die 100 Mark kosten. *al*

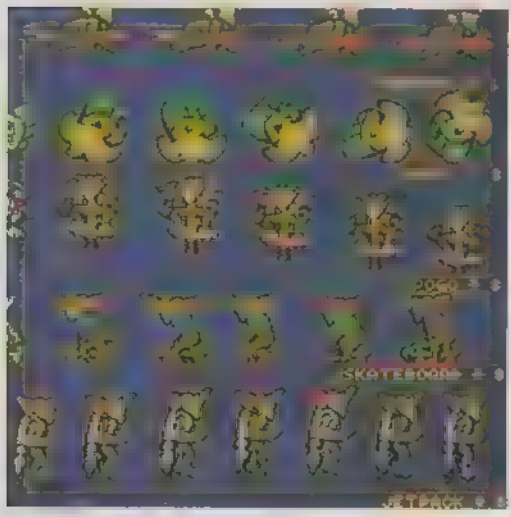
Rätselnd durch die Zeit

Steinzeitknobelei (Amiga)

Eine Mischung aus Tangram und Tetris kündigt der französische Produzent Loriciel unter dem Namen **Time Race** an. Ein Rechteck muß mit dreieckigen Formen verschiedener Farben Stück für Stück ausgelegt werden. Bilden vier Dreiecke ein Quadrat, wird dieses aus dem ursprünglichen Rechteck herausgeschnitten. So ist (hoffentlich) irgendwann das ganze Rechteck verschwunden. Dann darf man eine Zeitzone (d.h. ein Hintergrundbild) weiter reisen und die nächste Form auslegen. Natürlich spielen die Farben der Dreiecke eine entscheidende Rolle, natürlich läuft eine Uhr unerbittlich ab. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. *wi*

TRANS WORLD

Das Ziel erreichen



Gremlins in action: Geschwindigkeit ist alles

Gremlins: Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams

Grüne Monster

Sie lassen auf sich warten, die kleinen Mistkerle. Im Kino konnten wir uns schon vor Wochen an den anarchistischen Späßen der Gremlins verlustieren, Computer-Spieler müssen weiter Däumchen drehen. Pete Cooke, Steve Beverley und Andy Williams von Elite arbeiten immer noch mit Hochdruck an der Endversion von **Gremlins 2**, die jetzt endgültig Anfang Oktober für Amiga, Atari ST und PCs erscheinen soll. Das Action-Adventure orientiert sich sehr stark an der Filmgeschichte. Der Spieler landet mitten im allgemeinen Chaos der Clamp Plaza und muß dafür sorgen, daß die Gremlinbrut nicht ganz Manhattan überschwemmt. Natürlich ist auch Gizmo wieder mit von der Partie. Dem kleinen Schmusekerl wird von seinen mutierten Verwandten böse mitgespielt, und ohne Eure Hilfe stehen ihm schlimme Stunden bevor. Und nicht vergessen: kein Wasser und kein Essen nach Mitternacht! *vw*

Zurück zum Modul

Seit dem Ende des Atari-VCS-Videospiels hatte sich Activision aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen. Jetzt kündigte der amerikanische Software-Riese seine Rückkehr an. In Zukunft sollen Module für sämtliche Nintendo-Geräte (NES, Game Boy und Super-Famicon) erscheinen. Angekündigt sind unter anderem **Ghostbusters II** für NES und den Game Boy sowie **Predator** und **Rad Gravity**. Activision, die Entwickler des frühen CD-Spiels Cosmic Osmo, planen darüberhinaus, sich in Zukunft verstärkt auf das neue Medium CD-ROM/CDI zu konzentrieren. Nach einer aktuellen Presseinformation wird aber auch der neu entdeckte MS-DOS-Markt angemessen bedient werden. Hierbei soll Activision in Zukunft vor allem von der Muttergesellschaft Mediagenie mit der entsprechenden Software versorgt werden. *vw*

Bombenbengel

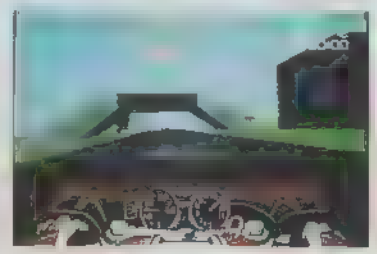
Das anspruchsvolle und leicht konfuse Actionspiel **Atomic Robokid** wird auch für Heimcomputer erscheinen. Der Spieler bewegt sich durch diverse, in alle Richtungen scrollende Levels, sammelt Extras auf und darf am Ende jedes Levels ein fettes Obermonster knakken — soweit nichts Neues. Das Arcade-Original stammt von UPL, die Umsetzung wird von Activision programmiert. Atomic Robokid erscheint voraussichtlich im November für Amiga, Atari ST und C 64. Kosten wird der atomare Spaß zwischen 50 und 80 Mark. *al*

Gremlin gibt Gas

Das englische Software-Haus Gremlin versucht sich derzeit an gleich zwei Renn-Simulationen. Zum ersten wird in Zusammenarbeit mit dem momentan sehr erfolgreichen Motorradrennstall Suzuki eifrig an einem Grand-Prix-Spiel mit ausgefeilter Vektorgrafik gebastelt. Hierbei hat der Spieler als Pilot eines 500 ccm-Boliden ein Jahr lang auf authentischen Strecken um den Gewinn der Weltmeisterschaft zu kämpfen. Laut Gremlin enthält das Programm sämtliche gängigen Streckenmerkmale, so z.B. Hügel, Tunnels, Tribünen und diverse Schikanen. Das Rennen kann sowohl aus der Sicht des Fahrers, als auch von verschiedenen anderen Positionen aus mitverfolgt werden. Außerdem wurde eine Wiederholungsfunktion in das Spiel integriert. Der Spieler kann sich so nicht nur die ausgefeiltesten Überholmanöver und seine schönsten Zielemläufe sondern auch die bösesten Massenkarambolagen mehrmals zu Gemüte führen. **Team Suzuki** erscheint Ende des Jahres für Amiga und Atari ST.

In Zusammenarbeit mit dem angeschlagenen Autohersteller Lotus entwickelt Gremlin zudem noch ein Spiel um das neue Lotus-Flaggschiff Esprit Turbo. In dem roten Flitzer geht es über 32 Strecken in ganz Europa. Der Gag dabei: Durch Split-Bildschirm à la Pitstop II können es zwei Spieler gleichzeitig mit den 20 Computer-Fahrern aufnehmen. Da der Esprit ein alles andere als wirtschaftliches Automobil ist, sollte die Tankanzeige immer gut im Auge behalten werden.

Lotus Esprit Turbo Challenge wird demnächst für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS erhältlich sein. *vw*



Am Start: Team Suzuki (links) und Lotus Esprit Turbo Challenge (rechts, beide Amiga)

STAR CONTROL

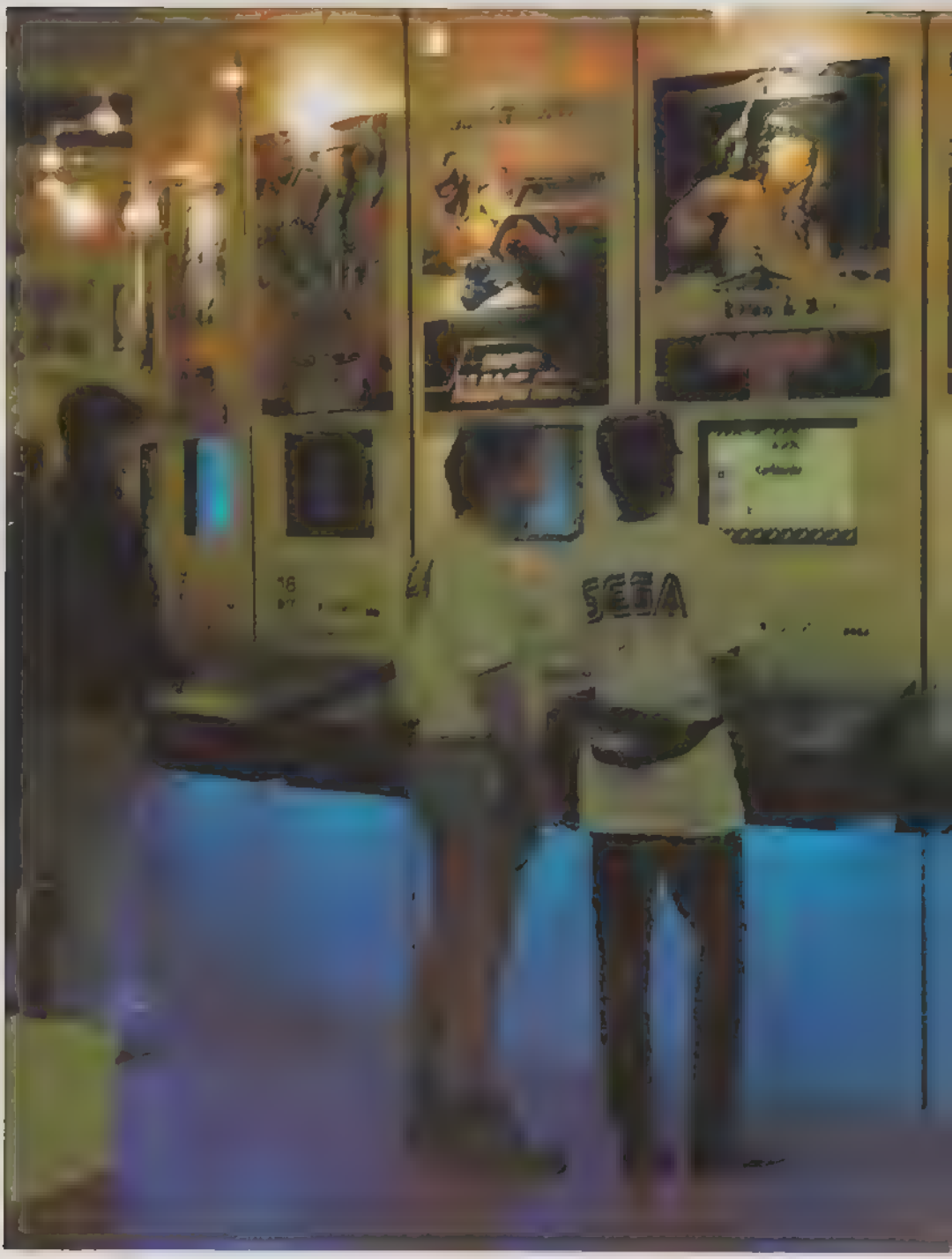
AMIGA 90
Köln
09.-11.November 1990
Halle 12 Stand 422

Für eine von zwei Galaxismächten sollen Sie sich einsetzen. Die Hierarchy-Angehörigen sind ständig auf der Suche nach Völkern, die sie versklaven können. Die Bewohner noch freier Planeten haben sich in der Allianz zusammengeschlossen. Wählen Sie jetzt, auf wessen Seite Sie stehen!

Für C 64, Amstrad CPC, Amiga und MS-DOS

United Software
Deutsche Vertriebsprogramm

ACCOLADE


SEGA

Die "Computer Entertainment Show" rief und die wichtigen Spielehersteller kamen: Alle Jahre wieder werden die Software-Neuheiten präsentiert, die im Weihnachtsgeschäft für klingende Kassen sorgen.

Die PC-Show ist tot — es lebe die Computer Entertainment Show! Das herbstliche Stelldichein der wichtigsten Spielefirmen in London fand dieses Jahr erstmals unter neuem Namen statt. Im Gegensatz zur PC-Show waren "ernsthafte" Anwendungen verpönt. Die Computer Entertainment Show ist ausschließlich Computer- und Videospielen gewidmet. Und der Besuch hat sich gelohnt. Neben zahlreichen vielversprechenden neuen Computerspielen gab es zwei neue Videospielkonsolen sowie die neu gegründete Software-Firma der Bitmap Brothers zu bestaunen.

Unseren neunseitigen Bericht von dieser Messe haben wir in bewährter Manier alphabetisch nach Firmen sortiert. Am Ende des Reports findet Ihr außerdem eine nach Spielenamen sortierte Tabelle mit Angabe aller Computertypen, für die die Programme erscheinen sollen.

Accolade

Die Amerikaner haben ein Herz für Software-Raser. Die neueste Folge der Bleifußtrilogie "Test Drive" erscheint in Kürze. Die Demoversion von **Test Drive III — The Passion** überzeugte durch edle VGA-Grafik, fesche Autos und einige extrahaarige Strecken.

Das Horrorrollenspiel **Elvira — Mistress of Dark** wird nicht mehr von der mittlerweile eingegangenen Firma Tynesoft vertrieben. Accolade hat die Rechte an diesem Spiel aus der Konkursmasse gefischt. Freunde von Gruse-Elvira müssen sich noch bis Weihnachten gedulden, dann soll der lange erwartete Titel endlich erscheinen. Interessant für Strategiefreunde: Die witzigen Raumschiffduelle bei **Star Control** und die Computerversion des Taktikbrettspieles **Stratego**. Adventure-Liebhaber kommt's cherlich **Altered Destiny** gerade recht. Damit setzt Accolade seine Abenteuerreihe im Sierra-Stil fort, die mit dem Leisure-Suit-Larry-Verschnitt **Les Manley: Search for the King** begonnen hat.

Fortsetzung auf Seite 8 ▶

WEIHNACHTS WOGE

DU HAST DIE GÖTTER BESIEGT? DIESE REIZENDEN TYPEN HOLEN DICH AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK!

In Populous hast Du die Götter auf's Korn genommen. Jetzt geht es um Menschen: drei skrupellose Stammeshäuptlinge, die das gleiche Ziel haben.

FROG

Amiga und Atari ST
lieferbar Okt. 90
IBM/PC ab 1991

Sei hinterhältig wie sie oder schlauer: spiele den netten Jungen von nebenan und bring' die einheimischen Dorfbewohner auf Deine Seite

Damit verschaffst Du Dir nicht nur Anhänger, sondern auch volle Speisekammern - eine unentbehrliche Einrichtung für die Erhaltung der Loyalität Deiner Armee.

Durch die tolle Grafik, die Du mittlerweile von Bullfrog erwartest, ist Powermonger eine lebendige Welt der Berge, Wälder und Flüsse mit Sonne, Schnee und Regen, wo Einfallsreichtum und strategisches Geschick über rohe Gewalt triumphieren können.

Powermonger wird Dich hart auf die Probe stellen, aber wenn Du danach noch Kraft für weitere Abenteuer hast, kannst Du auch diese anderen spannenden Spiele von Bullfrog in Angriff nehmen.

"Besser als Populous", Peter Molyneux von Bullfrog, Herausgeber von Populous.

CTRONIC ARTS (TM)

Electronic Arts Rushware Bruchweg 28-132 D-4044 Kaarst 2 Tel 0210 7607-0 Fax 02 01 607 111

Activision

Viel Wirbel um Activision: Der Spieleveteran will sein europäisches Büro in Kürze dicht machen und sich von den USA aus auf die Entwicklung von Videospielen sowie MS-DOS-Titeln beschränken. Bevor es zu dieser Schrumpfung kommt, wird noch mal eine Ladung von Spielen erscheinen, von denen es auch Versionen für Amiga, ST und C 64 gibt.

In der Abteilung "Spielautomaten-Umsetzungen" stehen folgende Titel an: **Dragon Breed** (Sechs-Level-Ballerei aus der Schmiede der "R-Type"-Erfinder Irem) und **Atomic Robokid** (Test der PC-Engine-Version in *POWER PLAY* 4/90). Erst 1991 ist mit **Beastbusters** zu rechnen. Kurze Inhaltsangabe aus der Pressemitteilung: "Hunderte blutrünstiger Zombies und böse Kreaturen wollen Dich zerstören ... — alles klar. R-Type-Fans dürfen sich außerdem auf die Fortsetzung dieses Actionklassikers freuen. In **R-Type II** geht's mit Satellit und ein paar neuen Waffen dem Bydo-Imperium wieder an den Kragen. Strategie im Weltraum erfordert hingegen **Deuteros**, der Nachfolger zu "Millennium 2.2". Mit **Spindizzy II** gibt der Geschicklichkeitsklassiker von Paul Shirley endlich sein Debüt auf Amiga und ST.

Denkspielfreunde, die Zugriff auf einen PC haben, dürfen sich auf ein paar schlaflose Nächte einrichten. Der Nachfolger zum legendären "Shanghai" ist bald da: **Shanghai II Dragon's Eye** bietet zwei völlig unterschiedliche Spielvarianten und jede Menge netter Spezialeffekte wie animierte Spielsteine. Gleich noch ein Nachfolger: Bei **Battletech II The Crescent Hawk's Revenge** treten erneut schwergewichtige Kampfroboter zu Duellen an.

Audiogenic

Dezent und bescheiden gab sich bislang Audiogenic: Wenig Veröffentlichungen, keine großen Lizenzen — doch jetzt sorgt das beschauliche Softwarehaus mit seinem neuen Denkspiel **Loopz** für internationale Aufregung. Die Bildschirm-Tüftelei, die sich am ehesten als Mischung aus "Tetris" und "Pipemania" beschreiben läßt, wird von Capcom als Spielautomat veröffentlicht werden. Außerdem plant Mindscape, diverse Videospielversionen von Loopz herauszubringen. Das Programm macht reichlich Spaß, wir testen es in der nächsten Ausgabe. Außerdem neu von Audiogenic: Das Emlyn-Hughes-kompatible Fußballstrategiespiel **Super League Manager**, Kammerjägerkampf **Exterminator** sowie Frage-und-Antwort-Drama **Emlyn Hughes Arcade Quiz**.

Ob Regen oder Dunkelheit, "Test Drive III" ist bald soweit. Der dritte Teil der Rennserie wird VGA-Karten voll ausnutzen (MS-DOS/VGA).

Demonware

Das deutsche Software-Haus Demonware, bekannt durch das Spiel "Final Countdown", arbeitet zur Zeit fleißig an dem Geschicklichkeitstest **Oops-Up**, dem Puzzlevergnügen **The Power**, dem Ballerspiel **White Shark** und dem 3D-Programm **Gateway 2**. Alle Titel sollen noch bis Ende November erscheinen.

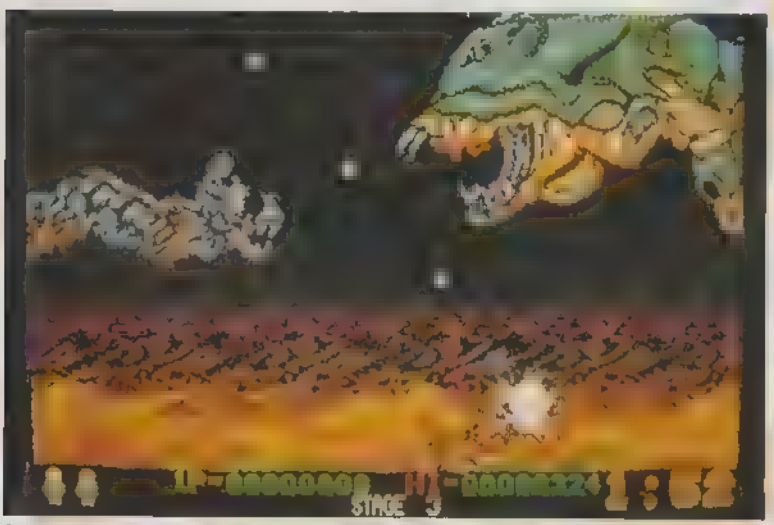
Disney Software

Donald Duck bald digital. Das Walt-Disney-Medienimperium hat sein eigenes Software-Label gegründet. Unter dem Namen "Disney Software" wird in erster Linie eine ganze Reihe von Lernprogrammen erscheinen. Bekannte Comicfiguren wie Micky Maus und Goofy sollen Kindern im Alter von zwei bis fünf Jahren das Lernen am Computer versüßen. Neben der Lern-Software bietet Disney Software auch zwei Spiele zu aktuellen Filmen an: In **Dick Tracy** müßt Ihr der Gaunerschreck im gelben Trenchcoat durch fünf Levels steuern. Die Obergegner am Ende jeder Spielstufe entsprechen den schillerndsten Bösewichtern aus dem Film. Dazu gesellt sich das Spiel zur TV-Trickserie **Duck Tales**.

Domark/Tengen

Es gab kaum ein größeres Software-Haus, das auf der Show nicht mit einem neuen Videospiel-Deal aufwarten konnte. Auch Domark gehört jetzt zur Gilde der Computerspiel-Spezialisten, die zukünftig den Konsolenmarkt mit Neuerscheinungen bedenken werden. Die Tinte auf dem Vertrag mit Sega ist kaum getrocknet, welche Titel für Master System und Mega Drive erscheinen werden, steht noch nicht fest. Sowohl die Domark-Titel als auch die Automatenumsetzungen des Tengen-Labels stehen zur Wahl. Auch an drei Titeln für CDTV (Commodores Amiga mit CD-ROM) wird gearbeitet: Quizspiel "Trivial Pursuit", Automaten-Evergreen "Pac-Mania" und Software-Krimi "Herewith the Clues".

Die etablierten Computer werden aber nicht vernachlässigt. So erscheint Anfang 1991 das neueste Spiel von "Imperi-



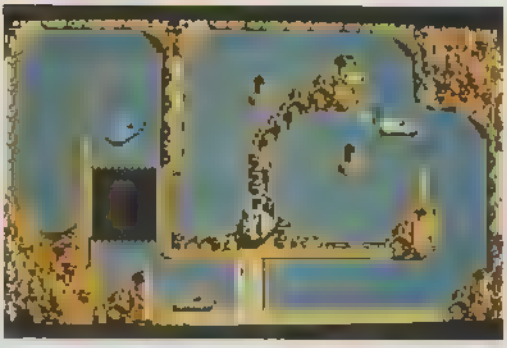
Beeindruckender Kampf der Schuppenmonster: Activisions "Dragon Breed" basiert auf dem gleichnamigen furios-feurigem Spielautomaten (Amiga).

um Programmierer Matthew Stubbs **Nam 1965 – 1975** ist eine historisch akkurate Simulation des amerikanischen Engagements in Vietnam. Kriegsverherrlichung und Metzel-Action sind hier nicht zu befürchten, der Autor legt vielmehr Wert auf die realistische Verknüpfung von militärischen und politischen Entscheidungen.

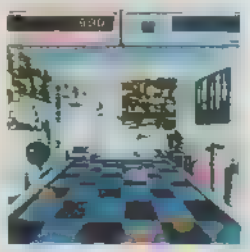
Beim 3D-Luftkampf **MiG-29 Fulcrum** wird der gleichnamige sowjetische Kampfflieger simuliert. An der Entwicklung des Programms ist ein Team beteiligt, das bereits professionelle Flugsimulatoren für British Aerospace geschrieben hat. Außerdem wird die sowjetische Nachrichtenagentur Tass beratend mitwirken. Fans der Action-Adventures des Freescape-Systems ("Driller", "Castle Master") werden nächstes Jahr ihre eigenen 3D-Abenteuer zusammenbasteln können. Mit dem **3D Construction Kit** ist das Erfinden eigener Puzzles und Szenarios auch für den hartnäckigen Programmiermuffel machbar.

Beim Tengen-Label kommen traditionell eher die Actionfans auf ihre Kosten. Eine Reihe taufrischer Atari-Spielautomaten wird für Computer umgesetzt. Mit besonders viel Spannung darf man **S.T.U.N. Runner** erwarten — wer einmal den furiosen Automaten gesehen hat, weiß, warum. Bei diesem futuristischen Rennspiel flitzt Ihr mit über 1000 Sachen durch Tunnel, schlittert Steilkurven entlang und pustet lästige Sonntagsfahrer mit einer Lasersalve von der Überholspur. Auch **Badlands** ist ein Rennspiel, doch statt in 3D wird die Piste hier von oben gezeigt. Dieser "Super Sprint"-Nachfolger verlegt das Im-Kreis-fahren-Spielprinzip in die Zukunft. Mit Raketen könnt Ihr Eure Rivalen nachhaltig von der Fahrbahn pusten. Und wer immer noch nach mehr Rennspielen lechzt, darf sein Glück bei **Hard Drivin' II** versuchen. Beim Nachfolger des 3D-Stuntrennens werden Euch unter anderem ein Zwei-Spieler-Modus, schnellere Grafik, vier neue Strecken und ein Editor zum Anfertigen eigener Pisten geboten.

Ein erster Blick auf einige Tengenspiele für 1991 wurde



"Super Sprint" in der Zukunft: "Badlands" ist da (C 64)



Audiogenics "Exterminator" (C64)

"Loopz" für treue Tüftler (ST)

DER CRYSTAL KOLLEKTION

Alpha Waves

« Sie haben die Traummaschine erfunden... »

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIR

Erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an Irrsalen, bisher unbekannt.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
▲ 180 % NEW AGE

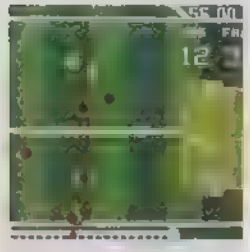
NEOGRAMES

Für ATARI ST-STE | PC & Kompatible

bereits gewährt. Erwartet werden unter anderem **Skull and Crossbones** (Piratenschwertkampf für zwei Spieler), **Hydra** (3D-Schnellbootgeballer mit neun Missionen. Erinnert ein wenig an "Roadblasters"), **Thunder Jaws** (Unterwasser-Action im Stil von "Rolling Thunder") sowie **R.B.I. 2** (Baseball-Simulation).

Electronic Arts

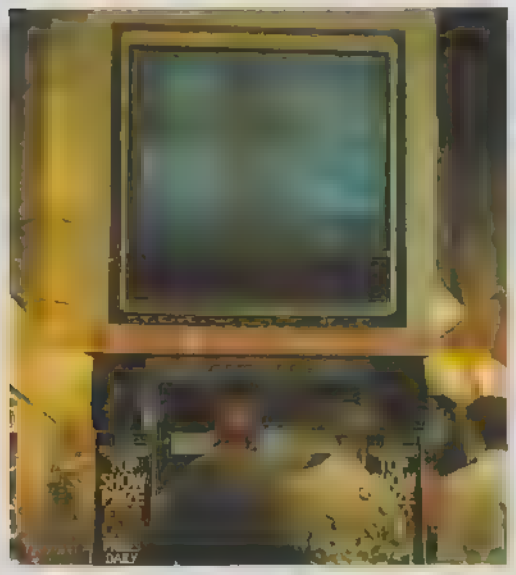
Die ganz großen Sensationen blieben am Electronic-Arts-Stand aus. Im wesentlichen wurden Spiele vorgestellt, über die wir Euch schon in Previews informierten. Populous-Nachfolger **Powermonger**, Flugsimulation **Stormvolk** und Action-Adventure **The Immortal**. Reges Treiben herrscht bei den Videospiel-Aktivitäten von Electronic Arts. Zu den bereits erschienenen Umsetzungen von "Populous" und "Budokan" gesellen sich in Kürze drei weitere Mega-Drive-Module: eine erweiterte Version des skurrilen **Zany Golf** und eine Football-Simulation mit neuartiger 3D-Perspektive. Außerdem wird Electronic Arts sich um Mega-Drive-Umsetzungen von Computerspielen der Hersteller Ocean, Ubisoft, Three Sixty, New World Computing, Innerprise, Discovery und Cinemaware kümmern. Die ersten beiden Titel dieser Software-Partnerschaft sind schon fast fertig: In



Ein Blick auf die ST-Version des Mega-Drive-Soccer.

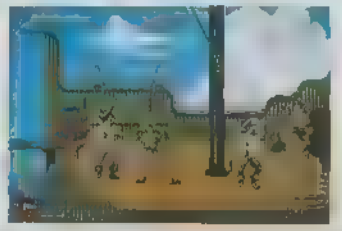
Zweiradrummel mit "Team Suzuki" (Amiga)

Strategiespielprogrammierer Matthew Stibbe führte am Domark-Stand seinen neuesten Titel "Nam 1965 - 1975" vor



Am Gremlin-Stand lief laut "Lotus Esprit Turbo Challenge"

Rennspiele und kein Ende: Vierradvolldampf bei "Celica GT4 Rally"



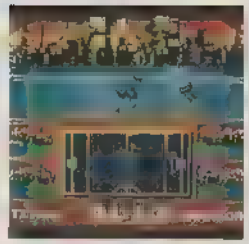
Tengen liefert die neuesten Atari-Spielautomaten für Computer um. Von links nach rechts sehr Ihr Automatenbilder von "S.T.U.N. Runner", "Skull and Crossbones" und "Thunder Jaws"

Kürze erscheinen die Mega Drive-Versionen von **Battle Squadron** (grafisch leicht verbesserter Ballerklassiker) und **Sword of Sodan** (etwas wirres Hack- und Metzelspiel).

Auf dem Computerspiel-Sektor wurde ein neues Billigspiel-Label angekündigt. Unter der Flagge von "Star Performers" werden ältere Titel für wenig Geld wieder aufgelegt, für etwa 25 Mark (C 64-Diskette) bzw. 30 Mark (PC/Amiga/ST) kann man jetzt Klassiker wie "Interceptor", "Bard's Tale II", "Skate or die" oder "Caveman Ugh'lympics" kaufen. Bis Jahresende soll ein Dutzend verschiedener Sparpreisspiele erscheinen.

Electronic Zoo

Viele 3D-Objekte in toller Geschwindigkeit faszinierten bei **Xiphons**, einem Action-Strategiespiel, das dem Klassiker "Elite" grafisch und spielerisch nicht ganz unähnlich ist. Als grafisch geschmeidiges Weltraum-Adventure entpuppte sich **ECO Phantoms** während **Magic Garden** ein niedliches Actionspiel für Gartenfreunde ist. Eine ungewöhnliche Bereicherung der Sportszene gelingt Electronic Zoo mit **Subbuteo**. Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Tischfußballklassikers kommt es weniger auf Geschicklichkeit, sondern vor allem auf taktisch kluges Verschieben der Spielfiguren an. Mehr dazu im Test in der nächsten Ausgabe.



Bei "Street Hockey" ist so ziemlich alles erlaubt (Amiga)

Elite Systems

Neben dem Actionspiel zum Film **Gremlins 2** veröffentlicht Elite die Computerumsetzungen von zwei Sega-Videospielmodulen. **World Championship Soccer** bietet einen Fußball-WM-Nachschlag, bei der das Spielfeld von oben gezeigt wird, **Tournament Golf** ist eine Simulation der schönen Sportart Golf (das dürfte angesichts des Titels niemanden sonderlich überrascht haben).

Gonzo Games

Jung und frisch ist das englische Newcomer-Software-Haus Gonzo Games. Sein Debütt-Titel "Wipe out" erntete zwar vorwiegend vernichtende Kritiken, doch mit dem neuen Spiel **Street Hockey** will man's besser machen. Bei diesem actionbetonten Sportspiel der Zukunft tretet ihr mit Eurer Straßenhockey-Gang in sechs verrufenen Stadtvierteln an, um die örtlichen Brutalinskis regelgerecht zu vermöbeln. Als nächsten Titel haben die Gonzos mit **Brides of Dracula** ein knoblauchlastiges Vampir-Juxspiel in Vorbereitung.

Gremlin

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von Gremlin. Ein turmhoher Aufbau mit einem riesigen Monitor und großen Lautsprechern war ständig dicht umlagert. Auf dem Bildschirm lief ein rasantes Autorennspiel und ein mikrofonbewaffneter Moderator kommentierte lautstark die Leistungen der Testfahrer. In dem Automatengehäuse war aber nicht die neueste Arcade-Platine installiert — ein Amiga 500 versorgte die Bildschirmrennfahrer mit dem Rennspiel **Lotus Esprit Turbo Challenge**, das in Kürze erscheint. Hier dürfen zwei Spieler gleichzeitig auf Punktehatz gehen. Ebenfalls ganz auf Tempo ausgerichtet ist das Motorradrennen **Team Suzuki**. Besondere

Alpha Waves

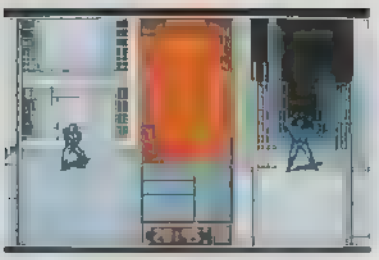
« Sie haben die Traummaschine erfunden... »

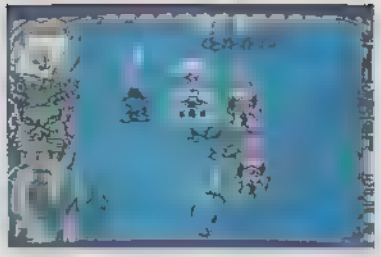
Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIR

Erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 255 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES





Infogrames-Spiele, mal hart, mal niedlich, aber immer bunt: links der "Hostages"-Nachfolger "Alcatraz", rechts das putzige "Mystical" (ST)

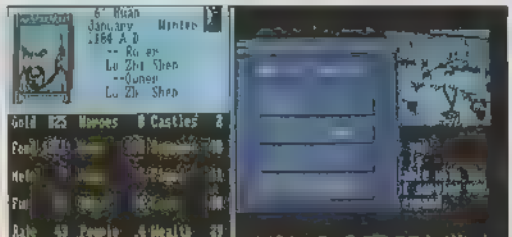
Kennzeichen schnelle 3D-Grafik, unterschiedliche Blickpositionen und Wiederholung der schönsten Fahrsequenzen. Ebenfalls mit schneller 3D-Grafik wartet **Celica GT4 Rally** auf. Hier steuert ihr einen schnittigen Toyota bei wechselnden Wetterverhältnissen über holprige Rallyepisten.

Imageworks

Die Schildkröten sind los! In England grassiert das aus den USA importierte "Teenage Mutant Hero Turtles"-Fieber so heftig, daß sich so mancher genervte Zeitgenosse die Comicviecher in den nächsten Suppentopf wünscht. Die überdimensionalen Kampfschildkröten sind Helden einer TV-Zeichentrickserie. Ende des Jahres kommt der erste Turtles-Spielfilm auch bei uns in die Kinos. Imageworks sicherte sich die Rechte an den Computerspielversionen, die auf den bereits von Konami veröffentlichten Turtle-Spielen basieren. Für Europa soll die Krötensaga zum Teil neu programmiert werden.

Neben dem Turtlespiel gab's aktuelle Versionen von Spielen zu sehen, über die wir Euch bereits informiert haben: **Speedball 2**, **Champion of the Raj**, **Duster**, **Blade Warrior** und die Plattformhüpferei **Flip-It and Magnose**, die früher den Titel "Up and Away" trug. An der Umsetzungsfront stehen die U-Boot-Simulation **Wolfpack** für den Amiga sowie das Adventure **Omnicron Conspiracy** für Amiga und ST an.

Taufrisch sind zwei Spiele zu Kinofilmen: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Die 3D-Ballerei um fiese Aliens in Predator 2 und die Wildwest-Geschichte mit Marty McFly im dritten Teil der "Zurück in die Zukunft"-Serie werden erst 1991 erscheinen.



Strategie im Schatten der Eßstäbchen: "Bandit Kings of Ancient China" (MS-DOS/EGA)

England liegt im "Turtles"-Fieber. Imageworks befriedigt die Krötomania mit dem Spiel zur Zeichentrickserie.

Infogrames

Heckenschützen dürfen bald wieder den Zeigefinger krümmen: Infogrames stellte den Nachfolger zum Action-Erfolgstitel "Hostages" vor. **Alcatraz** schlägt in die gleiche Kerbe wie der Vorläufer, soll aber spielerisch und technisch mehr zu bieten haben. Außerdem zu sehen: die Denkspiele **The Light Corridor** und **Alpha Waves**, das Adventure **Murders in Space**, die Actiontitel **Metal Master** und **Mystical** sowie die Strategiespiele **Genghis Khan** und **Bandit Kings of Ancient China**.

Innerprise

Ballerspiele auf PCs sind oft eine traurige Angelegenheit. Innerprise will diesem Zustand gezielt Abhilfe verschaffen: M.I. **Final Orbit** erscheint ein Actionspiel speziell für MS-DOS-Computer. Der Klassiker "Battle Squadron" erscheint für den ST. **Globulus** ist ein ausgesprochen buntes Denkspiel. Für Actionfreunde sind zwei prominente Fortsetzungsspiele gedacht: **Aviators — Battle Squadron II** soll für den Amiga ebenso im November erscheinen wie **Sword of Sodan II**.

Linel

Das Schweizer Software-Haus Linel zeigte die neueste Version des Actionspiels **Necronom**. Ballerfans dürfen sich auf 32 handfeste Levels gefaßt machen. Ebenfalls vorgestellt: das Taktikspiel **Lords of the Sea 1000 B.C.**, die PC-Version von **Kaiser** und (wie alle Jahre wieder) das immer noch unvollendete Fantasy-Epos **Dragon Slayer**. Hauptaugenmerk wurde aber auf die Spiele zum neuen Kinoknüller **Neverending Story II** gelegt. Zwei Programme zum Film, ein Actionspiel und ein Adventure, werden voraussichtlich noch dieses Jahr herauskommen.

Microprose/Rainbird

Stark umlagert war der **F-15 Strike Eagle**-Spielautomat, den ein Microprose-Mitarbeiter immer fleißig mit Kleingeld füttern mußte, damit flugsuchtige Standbesucher ein paar Runden drehen konnten. So schnelle 3D-Grafik sieht man nicht alle Tage. Spielerisch ist der Automat dafür schlichter und ballerlastiger als die Computerversion dieser Kampfjet-Simulation.

Bis Mitte nächsten Jahres will Microprose eine Reihe von PC-Erfolgstiteln für Amiga und ST umsetzen: **M1-Tank Platoon**, **F-15 Strike Eagle II** und das Prachtstück **Railroad Tycoon**. An neuen Spielen wurden im wesentlichen die MS-DOS-Titel gezeigt, über die wir Euch schon im Bericht von der letzten Chicago-CES berichteten: Doppeldeckersimulation **Knights of the Sky**, Weltraumspektakel **Lightspeed**, Spionagesimulation **Covert Action** und Strategiespiel **Command H.Q.**

Auf dem Rainbird-Label wird die Umsetzung des Postspiels **Starlord** erscheinen, die der "Midwinter"-erprobte Mike Singleton programmiert. Speziell für PCs erscheint eine neue Version des Klassikers "Elite", die **Elite Gold** heißen wird. Wesentlicher Unterschied zum Original: Ausnutzung von EGA- und VGA-Grafikkarten sowie der AdLib- und Roland-Soundkarten. Spielerisch bleibt alles wie gehabt.

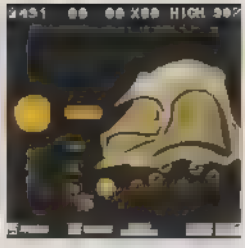
Millenium

Das durch "Resolution 101" bekannte Software-Haus dreht zum Weihnachtsgeschäft ordentlich auf. Ein gutes halbes Dutzend Neuheiten war be-

Millenium zu begutachten. Eine feuchte 007-Parodie ist das Action-Tüftelspiel **James Pond — Underwater Agent**. Ihr steuert den Fischagenten James Pond durch zwölf puzzlehaltige, grafisch ansprechende Unterwasserlevels. Gruselig wird's mit den **Horror Zombies from the Crypt**, einem Action-Adventure randvoll mit Untoten. Als Nachfolger der in Ehren ergrauten Actionspiele "Druid" und "Enlightment" erscheint **Warlock — the Avenger**. Für 1991 angekündigt sind das Rennspiel **Moonshine Racer** (das actionhaltige **Tentacle** (hat rein gar nichts mit dem Tentakel aus dem Starkiller-Comic zu tun), die 3D-Sportart **Stormball**, das Strategiespiel **Strike Command** und **Outlands**, ein Gemisch aus Strategie und Textadventure, das grafisch etwas an Populous erinnert.

Mindscape/Origin

Hui und Pfui am Mindscape-Stand. Mächtig beeindruckend war das PC-Demo von Origins



Lange erwartet, bald endlich da: Weltraum-Ballerknaller "Necronom" (Amiga)

Raumschiff-Simulation **Wing Commander** VGA-Grafik vom Feinsten. Weniger toll scheint das Spiel zum Film **Days of Thunder** zu werden, der gerade bei uns angelaufen ist. Die lahme 3D-Grafik läßt befürchten, daß aus diesem Rennspiel eine Art "Indianapolis 500 für Arme" wird. Um so besser sah das Science-fiction-Rollenspiel **Capitive** von Tony Crowther aus. Grafische Finessen im **Dungeon Master**-Stil sowie eine Fülle spielerischer Details machen Appetit auf mehr.

Ocean

In England räumte Ocean im letzten Jahr ab wie sonst keine Software-Firma. Das Spiel zum Film "Robocop" brach so ziemlich alle Rekorde und stand satte 32 Wochen an der Spitze der britischen Verkaufshitparade. Ganz oben auf der Liste der potentiellen Hits für 1990 steht deshalb **Robocop 2**. Im Spiel zum zweiten Robocop-Film wird voll auf Action gesetzt, die mit ein paar Puzzle-Einlagen gewürzt wird. Nicht minder wuchtig dürfte es in **Total Recall**, dem Spiel zum Schwarzenegger-Film "Die totale Erinnerung" zugehen. Aus dem Horrorgenre stammt der Film **Nightbreed**, der auf dem Gruselschmöker "Cabal" basiert. Das Schauerstück wird gleich zwei Spiele abwerfen: ein Actionspiel und ein Adventure (letzteres nennt sich selbstbewußt "Interactive Movie"). **Navy Seals** ist die Software-Adaption des gleichnamigen neuen Films und wird sich im wesentlichen auf Action konzentrieren.

Bei den Spielautomatenumsetzungen hat Ocean die schlauen Taito-Tüftelspiele **Puzznic** und **Plotting** in petto, von denen wir bereits die Videospiel-Versionen testeten. Relativ unbekannt ist hingegen **Toki**, in dessen Mittelpunkt ein Krieger steht, der in einen wenig ansehnlichen Neandertaler verwandelt wurde. **Pang** ist ein nettes Spielchen, bei dem Ihr große Ballons in kleine Ballönchen zerballern müßt. Es erinnert entfernt an "Asteroids" und ist gar nicht leicht. Blutiger Ernst regiert bei **Narc**: Beim Kampf gegen Drogenbarone schießt Ihr Euch durch elf Stufen. Trifft man ein Rudel böser Boden mit einer Rakete, fliegen schon mal ein paar Arme und Beine über den Bildschirm — äußerst geschmackvoll. Schließlich steht noch der Nachfolger zum letztjährigen Automatenerfolg "Chase HQ" an. Er heißt **Chase HQ 2 — Special Criminal Investigation** und bietet die übliche 3D-Autorasere mit mehr Gebäuden sowie schnellerer Grafik.

Bei so viel Automaten- und Filmlizenzen wurden die "Originalspiele" nicht vergessen.

In London gesichtet: die Messeattraktionen der

Titel	Hersteller	Geplant für
Alcatraz	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Alpha Waves	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Altered Destiny	Accolade	MS-DOS
Asylum	Storm	Amiga, ST, C 64
Atomic Robokid	Activision	Amiga, ST, C 64
Aviators	Innerprise	Amiga
Awesome	Psygnosis	Amiga
Back to the Future III	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Back to the Gold Age	UBI Soft	ST
Badlands	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Bandit Kings of China	Infogrames	Amiga, MS-DOS
Barbarian II	Psygnosis	Amiga, ST
Battle Command	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Battletech II: Revenge	Activision	MS-DOS
Battle Isle	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Battlestorm	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Beastbusters	Activision	Amiga, ST, C 64
Big Run	Storm	Amiga, ST, C 64
Billy the Kid	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS
Blade Warrior	Imageworks	Amiga, ST
Bombe Bob	Soft Business	Amiga
Brides of Dracula	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Brute Force	Storm	Amiga, ST, C 64
Captive	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS
Car-Vup	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS
Carthage	Psygnosis	Amiga
Cerica GT4 Rally	Gremlin	Amiga, ST
Champion of the Raj	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Chase HQ 2	Ocean	Amiga, ST, C 64
Command HQ	Microprose	MS-DOS
Corporation	Core Design	Amiga, ST, MS-DOS
Covert Action	Microprose	MS-DOS
Crime does pay	Titus	Amiga, ST, MS-DOS
Days of Thunder	Mindscape	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Deuteros	Activision	Amiga, ST
Dick Tracy	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Double Dragon	Storm	Amiga, ST, C 64
Dragon Breed	Activision	Amiga, ST, C 64
Dragon Slayer	Linel	Amiga, ST, C 64
Dragon's Kingdom	Genias	Amiga, C 64
Duck Tales	Disney Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Duster	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
E Swat	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
ECO Phantoms	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS
Elite Gold	Rainbird	MS-DOS
Elvira, Mistr. of Dark	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS
Emlyn Hughes Arc. Quiz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Epic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS
Exterminator	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Fire Orbit	Innerprise	[illegible]
Fire and Forget 2	Titus	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Flip and Magnose	Imageworks	Amiga, ST
Fool's Errand	Soft Business	Amiga, ST
Gateway 2	Demon Ware	Amiga
Genghis Khan	Infogrames	Amiga, MS-DOS
Globulus	Innerprise	Amiga
Goldrunner	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Gods	Renegade	Amiga, ST
Golden Axe	Virgin	Amiga, ST, C 64
Gremlins 2	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS
Hard Drivin' II	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS
Horror Zombies from	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Hydra	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
James Pond	Millenium	Amiga, ST
Judge Dredd	Virgin	Amiga, ST, C 64
Jupiter's Masterdrive	UBI Soft	Amiga, ST
Knights of the Sky	Microprose	MS-DOS
Light speed	Microprose	MS-DOS
Line of Fire	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Loopz	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Lords of Chaos	Blade Software	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Lords of Sea 1000 B.C.	Linel	Amiga, ST, MS-DOS
Lotus Esprit Turbo Ch.	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Magic Pockets	Renegade	Amiga, ST
Magic Garden	Electronic Zoo	Amiga, ST
Magic Land	UBI Soft	Amiga, MS-DOS
Manix	Millenium	Amiga, ST
Merc	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Metal Master	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
MiG-29 Fulcrum	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Millenium Warriors	Soft Business	C 64
Monty Python	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Moonshine Racer	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Murders in Space	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Mystical	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Nam 1965 - 1975	Domark	Amiga, ST, MS-DOS
Narc	Ocean	Amiga, ST, C 64
Navy Seals	Ocean	Amiga, ST, C 64
Neptunum	Linel	Amiga, C 64
Neverend. Story II-Adv	Linel	Amiga, ST, MS-DOS
Neverend. Story II-Act	Linel	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
New York Warriors	Virgin	Amiga
Nightbreed (Action)	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Nightbreed (Adventure)	Ocean	Amiga, ST
Obitus	Psygnosis	Amiga
Oops-up	Demon Ware	Amiga
Outlands	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Over the Net	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Pang	Ocean	Amiga, ST, C 64
Paul Gascoigne's Soccer	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Pick n Pile	UBI Soft	Amiga, ST
Plotting	Ocean	Amiga, ST, C 64
Powermonger	Electr. Arts	Amiga, ST, MS-DOS
Predator 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Pro Tennis Tour II	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS
Puzznic	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
R-Type	Activision	Amiga, ST, C 64
R.B.I. 2	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64

Mit viel Spannung erwartet wird Realtime Softwares **Battle Command** der Nachfolger zum 3D-Klassiker "Carrier Command". Das neue Spiel der Macher von "F-29 Realiator" heißt **Epic**. In einem Raumschiff mußt Ihr einen bewachten Sektor der Galaxis durchqueren - grafisch aufwendige Weltraumaction in 3D ist zu erwarten. 1991 soll vom selben Team übrigens **Retaliator II** erscheinen. Wem's eher nach dem Wilden Westen gelüstet, der darf bei **Billy the Kid** den Colt schwingen. In acht verschiedenen Sequenzen habt Ihr die Wahl, ob Ihr den Outlaw Billy the Kid oder Sheriff Pat Garret steuern wollt.

Von PSS kommt noch dieses **Reach for the Skies** (früherer Titel: "Battle for Britain 1940"). Neu ist auch das Spiel zum Roman **Red Phoenix**. Programmiert wird die Simulation um den Koreakrieg übrigens vom "Rowan"-Team, das auch die Amiga- und ST-Versionen von "F-16 Falcon" schrieb.

Psygnosis

Bei Psygnosis stand alles im Zeichen von "Shadow of the Beast II" (siehe Test in dieser Ausgabe). Im Schatten der Bestie Tiefen auf einem halben Dutzend Vorführ-Amigas das Ballerspiel **The Killing Game Show** und **Spellbound**, ein acht Level langes Plattformspiel. Bei der Action-Hatz **Awesome** steuert Ihr ein dickes Raumschiff auf Weltall-Piratenjagd. Parallax-Scrolling und Drehelfekte à la "Assault" machten auf den ersten Blick keinen schlechten Eindruck. mit **Obitus** ist ein weiterer technisch aufwendiger Adventitel in Vorbereitung. Außerdem zu sehen: Autorennen **Nitro** und Action-Strategiespiel **Carthage**. Zwei Umsetzungen sind zum Jahresende zu erwarten: **Shadow of the Beast** erscheint dann für den ST und **Infestation** für MS-DOS-PCs.

Renegade

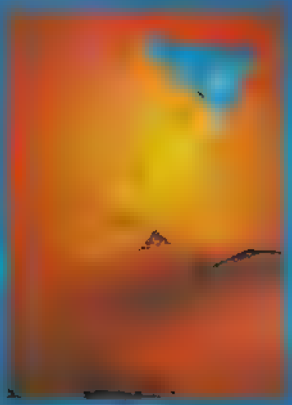
"Wer? Renegade? Nie gehört — was ist denn das für eine Krume firma?" Hütet Euch vor solchen vorelligen Überlegungen, denn das neue Software-Haus Renegade hat das Zeug, die ganze Branche durcheinander zu wirbeln. Renegade ist nämlich die neue Firma der Bitmap Brothers die mit "Xenon II" und "Cadaver" preisgekrönte 16-Bit-Spiele für Imageworks programmierten.

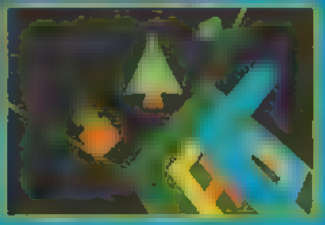
Computer Entertainment Show

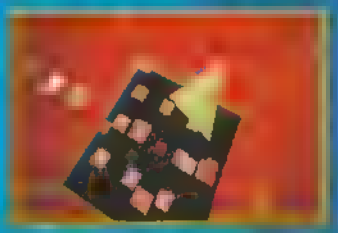
Titel	Hersteller	Geplant für	Titel	Hersteller	Geplant für
Rad Gravity	Activision	Nintendo Entert. System	Super League Manager	Audiogenic	Amiga, ST, C 64
Ranx	UBI Soft	Amiga, ST, MS-DOS	Supremacy	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Rat Pack	MicroStyle	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	SWIV	Storm	Amiga, ST, C 64
Reach for the Skies	PSS	Amiga, ST, MS-DOS	Sword of Sodan II	Innerprise	Amiga
Red Phoenix	PSS	Amiga, ST, MS-DOS	Team Suzuki	Gremlin	Amiga, ST
Relatiato	Ocean	Amiga, ST	Team Yankee	Empire	Amiga, ST, MS-DOS
Robocop 2	Ocean	Amiga, ST, C 64	Teenage Mutant Turtles	Imageworks	Amiga, ST, C 64
Rod Land	Storm	Amiga, ST, C 64	Terracle	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
S.T.U.N. Runner	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Test Drive	Accolade	MS-DOS
Saint Dragon	Storm	Amiga, ST, C 64	The Amazing Spiderman	Empire	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Security Alert	Soft Business	C 64	The Immortal	Electr. Arts	Amiga, ST
Shanghai Drag. Eye	Activision	MS-DOS	The Killing Game Show	Psygnosis	Amiga, ST
Skull and Crossbones	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	The Light Coorider	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Solar Jetman	Storm	Amiga, ST, C 64	The Power	Demon Ware	Amiga
Speedball 2	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS	Thunder Jaws	Tengen	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Spellbound	Psyclapse	Amiga, ST	Time Guardian	Innerprise	Amiga
Spindizzy	Activision	Amiga, ST	Tok	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spirit of Excalibur	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS	Total Recall	Ocean	Amiga, ST, C 64
Spot	Virgin	Amiga, MS-DOS, C 64	Tournament Golf	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Star Control	Accolade	Amiga, MS-DOS, C 64	U.N. Squadron	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64
Starlord	Rainbird	Amiga, ST, MS-DOS	Viz	Virgin	Amiga, ST, C 64
Stormvolk	Electr. Arts	MS-DOS	Warlock – the Avenger	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Stormball	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	Warm-Up	Genias	Amiga, MS-DOS, C 64
Stratego	Accolade	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	White Shark	Demon Ware	Amiga
Street Hockey	Gonzo Games	Amiga, ST, MS-DOS	Wing Commander	Origin	MS-DOS
Strider 2	U.S. Gold	Amiga, ST, C 64	World Champ. Soccer	Elite Systems	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Strike Command	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS	World Cup 90	Genias	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Subbuteo	Electronic Zoo	Amiga, ST, C 64	Xiphons	Electronic Zoo	Amiga, ST, MS-DOS, C 64
Super Off Road Racer	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS, C 64	Zirlex	Soft Business	Amiga

Diese Tabelle gibt Euch einen genauen Messeüberblick. Die wichtigsten Spieleneuheiten sind hier nach Titeln alphabetisch sortiert zusammengefaßt. Geplante Umsetzungen von bereits erschienenen Computerspielen sind in dieser Auflistung nicht berücksichtigt.

Alpha Waves







« Sie haben die Traummaschine erfunden... »

Ihr Freipaß für DIE neue Welt: VIR-

erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
▲ 100 % NEW AGE

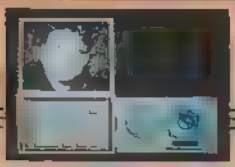
INFOGRAMES

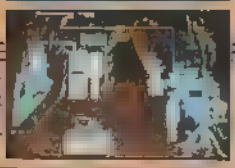
Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

NOW SHOWING O

AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBLES
CBM 64/128 DISK

OUR AA RATED BACK





Mean Streets™

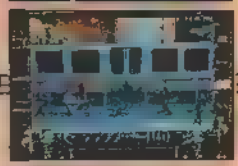
Eine interaktive
Detektiv-Geschichte

- Mehr als 27 digitalisierte [illegible] die auf [illegible] Fragen [illegible] und Drohungen [illegible]
- [illegible] Mouse Steuerung [illegible] Eingaben bei der Suche [illegible]
- [illegible] Sie mit ihrem Lotus [illegible] von Ort zu Ort die West [illegible]
- [illegible] Sie durch Büros [illegible] immer [illegible] Hinweisen

N A PC NEAR YOU
TO BACK FEATURE

AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBLES

Crime Wave



Crime Wave™
Ein ergreifendes
Detektiv Drama

- Erstklassige Digitalisierungen echter Schauspieler und Modelle mit "Motion Graphics"
- Mit REAL SOUND™ digitalisierte Sounds. Keine Zusatzgeräte erforderlich
- Szenerie in herausragender 3D-Technik
- Außerordentliche Tiefe und Spielbarkeit
- Atemberaubende Graphiken mit 256 Farben in VGA/MCGA

Screen shots are only intended to be illustrative of the game play and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computer's specifications.

ACCESS
Software Incorporated

Mitgründer von Renegade ist die Schallplattenfirma Rhythm King Records. Renegade will sich durch ein völlig neues Konzept deutlich von den etablierten Software-Häusern abheben. Die Programmierer, Grafiker und Designer der Spiele sollen im Mittelpunkt stehen, und nicht die Firma, die sie veröffentlicht. Außerdem werden die Programmierer relativ großzügig mit einer Gewinnbeteiligung in Höhe von 50 Prozent entlohnt. Die Pressemitteilung zur Firmengründung läßt die Philosophie des Labels kurz und prägnant zusammen: "Renegade ist eine Spieleentwicklungsfirma, die von Programmierern, Designern und Künstlern geführt wird — nicht von Bürokraten."

Die ersten beiden Spiele der rebellischen Firma, die 1991 erscheinen werden, stammen beide von den Bitmap Brothers. In **Magic Pockets** macht sich Bitmap Kid auf die Suche nach verlorenen Spielzeugen. Neben diesem niedlichen Actionspiel arbeiten die Bitmaps an dem Action-Adventure **Gods**. Vier Aufgaben müßt Ihr bewältigen, um Unsterblichkeit zu erlangen. Für jedes dieser Teilspiele wird es mehrere Lösungswege geben.

Strom

Das Newcomer-Label rund um das Programmierteam Random Access zeigte die neuesten Versionen von vier Spielen, über die wir Euch bereits vor ein paar Ausgaben informierten: **Saint Dragon**, **SWIV**, **Rod Land** und **Big Run**. Vier weitere Programme sind für 1991 angekündigt worden. In **Double Dragon III: The Sacred Stones** sind die Prügelbrüder Billy und Jimmy mal wieder tretend und schlagend unterwegs. In **Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship** geht der gute alte Jetman auf Reisen. Bereits Anfang der 80er Jahre gab der kauzige Astronaut in zwei Spectrum-Spielen von Ultimate sein Computerspiel-Debüt. Abenteuerlich geht's in **Asylum** zu. Drei Helden mit verschiedenen Fähigkeiten müssen aus einem unheimlichen Gefängnis entkommen. **Brute Force** ist ein weiteres Prügelspiel im "Double Dragon"-Stil, bei dem gleich drei Spieler gleichzeitig böse Drogenhändler vertrimmen dürfen.

Millenium präsentiert gruselige "Horror Zombies" und den Unterwasserheld "James Pond" (Amiga)

Ocean präsentiert die Spiele zu den Filmen "Robocop 2" und "Nightbreed" (Amiga)

Aus der Spielhalle kommt "Narc"; in den Weltraum befördert Euch "Epic" (Amiga)

Schlag 11 Uhr am ersten Messetag gab Tom Watson die Gründung der neuen Software-Firma "Renegade" bekannt

UBI Soft

Die Standcrew von UBI Soft wirkte am ersten Messetag sichtlich erschöpft. Kein Wunder, hatte sie ihren Stand eigenhändig in der Nacht auf Vordermann gebracht und die letzten Vorbereitungen für die Show getroffen.

Noch dieses Jahr stehen das Actionspiel **Ranx** und das Action-Adventure **Back to the Gold Age** an. Für 1991 sind folgende Titel angekündigt: **Magic Land** (Strategie), **Pro Tennis Tour II** (Nachfolger zum Sportspiel "Great Courts") und das "Nectaris"-ähnliche Strategiespiel **Battle Isle**. Mächtig schnell geht's bei dem Autorennen **Jupiter's Masterdrive** zu. Auf 18 unterschiedlichen Pisten müßt Ihr Eure heißen Schlitten zum Sieg steuern. Die einzelnen Bahnen werden aus der Vogelperspektive gezeigt und je nach Austragungsort haben die Strecken verschiedene Bodenbeschaffenheiten und Hindernisse.

U.S. Gold

Was das Rangeln um die begehrten Umsetzungen von Sega-Spielautomaten angeht, hat U.S. Gold vorerst die Nase vorn. Quasi im Abonnement sicherte sich das Software-Haus durch einen langfristigen Vertrag die Rechte für die nächsten Sega-Titel. Wenn ein neuer Sega-Automat in den Spielhallen auftaucht, wird U.S. Gold ihn früher oder später auch für Heimcomputer umsetzen. Die ersten Früchte dieser Partnerschaft sind **E-Swat** und **Line of Fire**. E-Swat bietet harte Action für zwei Spieler. Als Mitglieder einer Spezialeinheit der Polizei müßt Ihr eine Metropole der Zukunft von Schurken befreien. Reichlich abgedroschen gestaltet sich das Geballer beim "Operation Wolf"-Verschnitt **Line of Fire**. Bewegt ein Fadenkreuz über den Bildschirm, um Terroristen umzunieten.

Neben den Sega-Titeln stehen auch zwei neue Umsetzungen von Capcom-Automaten an. Zum horizontal scrollenden Fliegergeballer **U.N. Squadron** gesellt sich **Strider 2**. Die neuen Abenteuer des Actionhelden Strider werden zuerst für Computer erscheinen, erst danach wird Capcom die Automatenversion in die Spielhallen bringen. Danach wird wahrscheinlich **Merc** erscheinen. Hier hat sich Capcom des Genres "Söldner schießt sich vertikal scrollend durch unwegsames Gelände" angenommen. Taufrisch ist eine Filmlizenz, die sich U.S. Gold kurz vor Messebeginn si-

Fortsetzung auf Seite 150

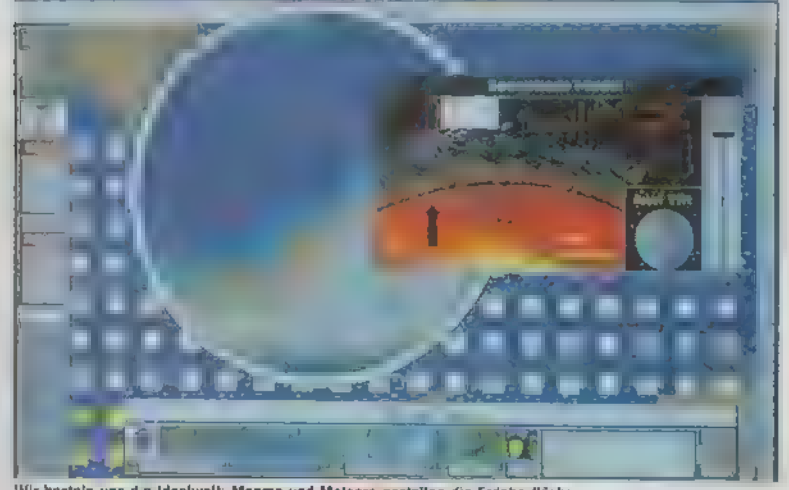
TEAM YANKEE

AMIGA 90 Köln
09.-11 November 1990
Halle 12, Stand 322

- Die Computerszenarien basieren auf dem gleichnamigen Roman von Harald Coyle und Tom Clancy
- Die Umsetzung erfolgte durch das Programmierteam, das auch schon "Jagd auf Roter Oktober" entwickelt hat
- Die Geländekarte und der viergeteilte Simultan-Kontrollbildschirm erleichtern die Übersicht. Das 60seitige Handbuch und die Bildschirmtexte sind natürlich in Deutsch
- In Ihren Händen liegen Positionierung, strategische und taktische Vorgehensweise der Einheiten. Werden Sie Erfolg haben?

Für MS-DOS, Amiga und Atari ST

United Software



Wir basteln uns die Idealwelt: Magma und Meteore gestalten die Erdoberfläche

SIM EARTH
DIE WELT AM DRAHT

Im letzten Jahr sorgte eine Simulation für Furore, die so ganz anders war und sich wohltuend vom übrigen Simulations-Einerlei abhob. Es ging eben nicht darum, irgendwelche martialischen Gerätschaften, wie Kampfbomber, Panzer oder U-Boote, heil durch die Weltkriege zu steuern. Im Gegenteil, die Grundidee war genial einfach und von überraschend friedlicher Natur: Mit "Sim City" gingen wir unter die Städteplaner, lernten vor dem Computer die Sorgen und Nöte eines Bürgermeisters kennen und erschufen so ganz nebenbei die Traumstadt der Zukunft — ohne Umweltverschmutzung, Verkehrsprobleme und steigender Kriminalitätsrate.

Das neue Simulationsprogramm von Maxis Soft geht da noch einen Schritt weiter. Jetzt müssen wir nicht mehr und nicht weniger als eine ganze Welt erschaffen! Die *POWER PLAY* warf einen ersten Blick auf die Macintosh-Version von "Sim Earth". Um die Besitzer von anderen Computertypen gleich wieder zu beruhigen: Auch für MS-DOS-PCs, Atari ST und Commodore Amiga sind Versionen in der Vorbereitung (kein Grund also, das System zu wechseln).

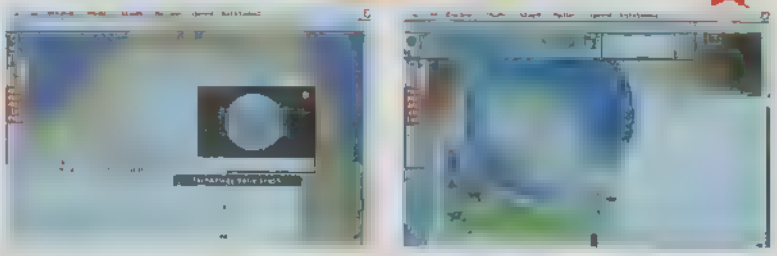
Um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie komplex ein Programm sein muß, das die gesamte Entwicklungsgeschichte eines Planeten mit allen Faktoren simuliert, sei hier nur auf den Zeitfaktor verwiesen. Allein die Entstehungsgeschichte der Erde erstreckt sich über die letzten 4,5 Milliarden Jahre. So werden in Zukunftsforschungs-Instituten für kybernetische Entwicklungsmodelle Computer, wie der "Cray" eingesetzt, die riesige Datenmengen bewältigen können. Selbst mit diesen Supercomputern können immer nur bestimmte Faktoren der Planetenentwicklung simuliert werden. Natürlich ist so ein Vorhaben auf einem Heimcomputer nur in Ansätzen durchführbar. Deshalb hat sich das Entwicklungsteam von Maxis Soft um den Programmierer Steve Beckert entschlossen, das Spiel in vier Bereiche zu unterteilen, um die anfallenden Datenmengen besser zu bewältigen.

Die geologische Zeitskala.

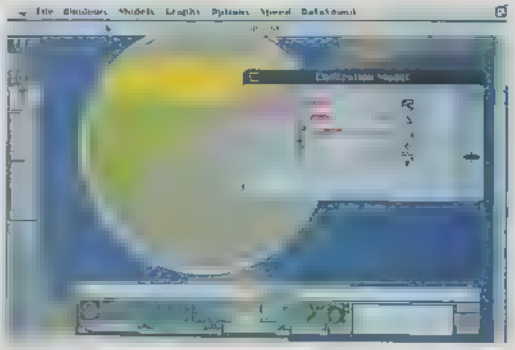
Hier beschäftigen wir uns mit dem generellen Aufbau unseres Wunschplaneten. Wir konstruieren Kontinente, bestimmen ihre Drift auf dem langsam abkühlenden Magma und legen die unterschiedlichen geologischen Formationen und Höhenstufen fest. Darf es vielleicht noch ein Ozean mehr sein? Kein Problem. Die Tiefe der Weltmeere wird ebenso festgelegt wie die atmosphärische Zusammensetzung. Übrigens ein wichtiger Faktor, will man später die Welt etwa mit Methan-atmenden Lebewesen bevölkern. Natürlich haben all diese Faktoren neben der jeweiligen Umlaufbahn des Planeten um die Sonne auch Auswirkungen auf das spätere Klima des Planeten.

Die evolutionäre Zeitskala

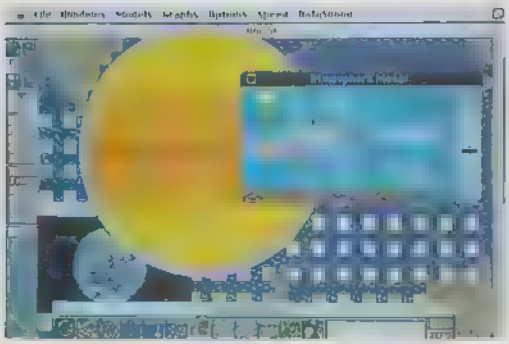
Jetzt können wir unseren Planeten langsam mit den er-



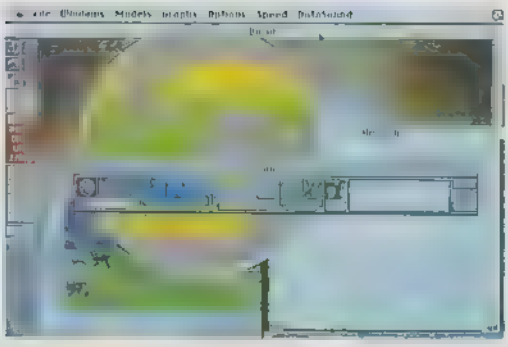
Informationen satt: Die Menüs lassen keine Fragen offen.



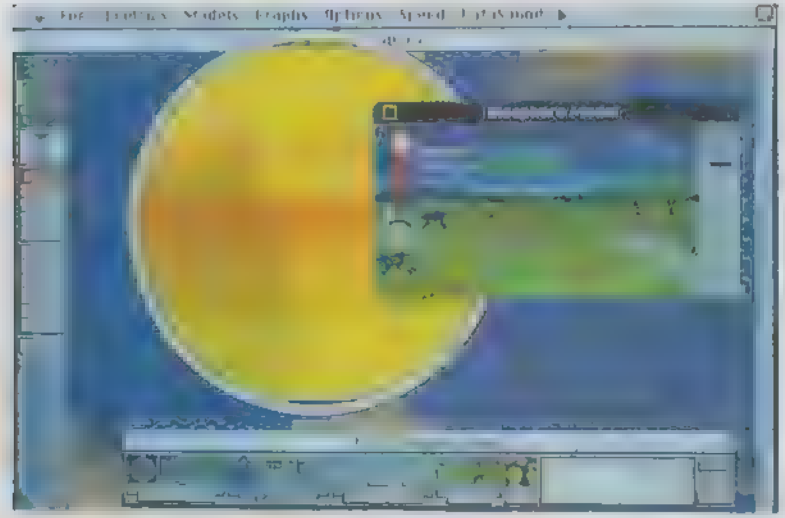
Hat Eure Zivilisation schon das Atomzeitalter erreicht?



Ihr solltet der Atmosphäre etwas mehr Sauerstoff gönnen



In welche Bahnen lenkt Ihr die Weltgeschichte?



Erhöht Ihr die Temperatur der Ozeane, dann verändert sich auch die Tier- und Pflanzenwelt

Wolltet Ihr schon immer einmal einen eigenen Planeten bauen? Dann seid Ihr bei Sim Earth, dem Nachfolger von Sim City, an der richtigen Adresse. Maxis-Softs neue Simulation im Anmarsch.

sten Lebewesen ausstatten. Fangen wir einmal mit gewöhnlichen Einzellern an und schauen was passiert. Vielleicht hätten wir den Luftdruck doch nicht ganz so hoch ansetzen sollen. So wird das Leben niemals die Ozeane verlassen. Das könnte aber auch zu intelligenten Wasserbewohnern führen — eine ganz neue Entwicklungsperspektive. Waren unsere Eingriffe in die Natur erfolgreich und intelligentes Leben hat sich entwickelt, können wir uns dem nächsten Abschnitt zuwenden.

Die Zivilisationszeitskala

Wir haben jetzt ca. 10000 Jahre Zeit, unsere Planetenbevölkerung auf eine passende technische Entwicklungsstufe zu bringen. Von der Erfindung des Rads bis zur Dampfmaschine. Hier wirkt sich natürlich aus, ob wir unseren Planeten mit genügend fossilen Brennstoffen ausgestattet haben. Wenn unsere Lebewesen nicht genug Kohle oder Erdöl finden, hält sich auch der technische Fortschritt in Grenzen.

Die Technologiezeitskala

Hier werden die letzten 100 Jahre bis zur Gegenwart und darüber hinaus simuliert. Ziel und Aufgabe unserer Planetenkreation ist die Weitergabe von Intelligenz an andere Planeten. Es muß uns also gelingen, so fortschrittliche Technologien zu entwickeln, daß ein Teil unserer Bevölkerung mit Raumschiffen zu anderen Planeten auswandert und dort eine neue Zivilisation aufbaut.

Neben einer Unzahl von sich gegenseitig beeinflussenden Umweltfaktoren bietet Sim Earth natürlich auch das schon aus Sim City bekannte und beliebte Katastrophen-Menü. Hurrikane, Meteore, Flutwellen, Vulkanausbrüche und Kriege sind nur einige der kleinen Nettigkeiten.

Wer schon immer mal wissen wollte, wie sich ein oberirdischer Atomtest auf die Biomasse eines Planeten auswirkt, kommt an Sim Earth nicht vorbei. Die ersten Gestaltungsversuche in der Redaktion waren schon äußerst vielversprechend. Unsere Welt hatte zwar noch eine etwas krumme Erdachse, was sich negativ auf die Oberflächentemperatur auswirkt, trotzdem fühlten sich die ersten Tiere schon recht heimisch. Wenn nicht unvorhersehbare Schwierigkeiten auftreten sollten, ist mit der MS-DOS- und Macintosh-Version um die Weihnachtszeit zu rechnen.

Amiga- und Atari-Besitzer kommen erst im Frühjahr in den Genuß, einen eigenen Planeten zu bauen. vw

OPA IM ALL

Statt Schlössern und Burgen gibt es jetzt Raumstationen (MS-DOS/EGA)

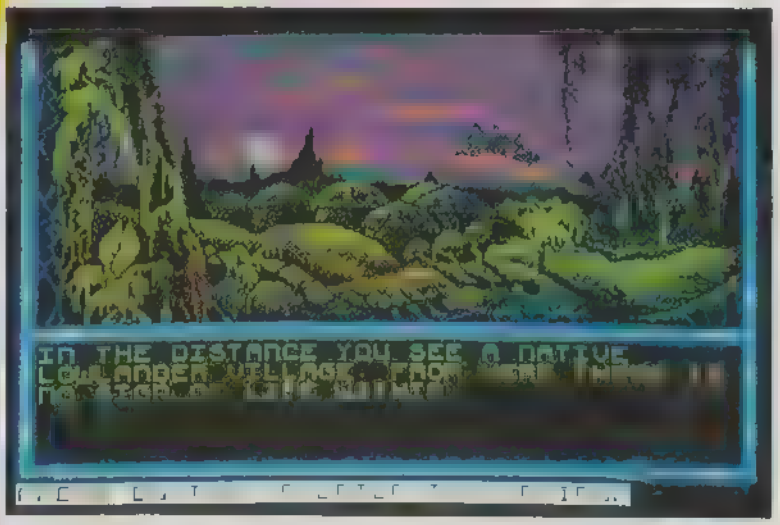
Rund 60 Jahre ist der Held Buck Rogers nun alt. Im Jahre 1929 erblickte er das Licht der Welt als futuristische Comic-Figur. Jahre später entdeckte Hollywood den strahlenden Burschen und machte einen abendfüllenden Kinofilm aus dem Zukunftsstoff. Natürlich durfte auch eine eigene TV-Serie nicht fehlen. Später wurde Buck in ein Rollenspielsystem der Firma TSR, (die auch die AD&D-Spiele machen) eingebaut.

Dank der Spezialisten von SSI darf nun Buck Rogers auch auf den Computern seine Abenteuer bestehen. Gute 60 Jahre nach seinem ersten Geburtstag erscheint der neueste Rollenspieltitel von SSI: "Buck Rogers: Countdown to Doomsday".

Im 25. Jahrhundert prügeln sich in unserem Sonnensystem zwei große politische Gruppen um die Macht. Die Finsterlinge der Organisation RAM und die guten (inklusive Buck Rogers) auf der Seite von NEO. In diesem Kampf braucht NEO jede Unterstützung, so dürft Ihr mit einer sechsköpfigen Rollenspielparty in den ewigen Zwist zwischen Gut und Böse eingreifen.

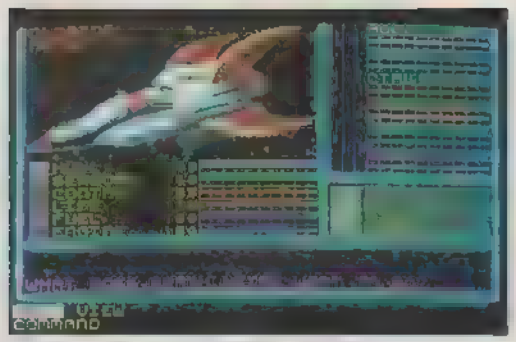
Das Spielsystem ist dem der AD&D-Fantasyspiele (Pool of Radiance, Secret of the Silver Blade) sehr ähnlich. Aus verschiedenen Rassen (Menschen, Marsianer, Venusianer und genetische Mutationen) und verschiedenen Klassen (Krieger, Pilot, Doktor, Ingenieur) darft Ihr Eure Traummannschaft zusammenwürfeln. Zu den normalen Charakterwerten wie Stärke und Intelligenz kommt nun noch ein Skill-System (spezielle Fähigkeiten wie z.B. das Kämpfen bei Schwerelosigkeit) hinzu. Neu sind auch die Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die dem Szenario angepaßt sind. Da gibt's Lichtschwerter, fette Lasergewehre, Raketen und Raumanzüge. Statt der Magie gibt es nun die Skills und spezielle Gegenstände (statt Feuerball die Handgranate). Anstelle von Orks und Drachen findet Ihr nun Roboter und Genmonster. Zusätzlich zum taktischen Kampfgetümmel auf Planeten finden auch zünftige Raumschlachten im Weltall statt.

Buck Rogers wird voraussichtlich Anfang November für PCs erscheinen. Umsetzungen für Amiga und C 64 werden folgen. Auf PCs wird Buck Rogers neben CGA und EGA auch VGA ausnutzen. Übrigens erscheint das Spiel mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch.

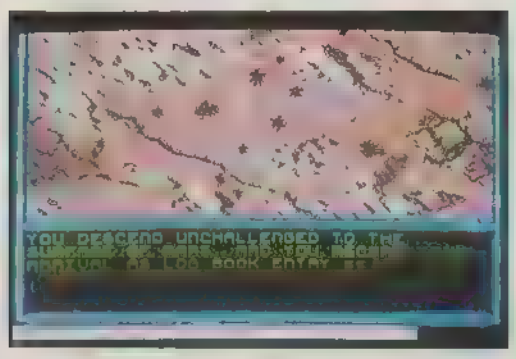


Im Dschungel ist der Teufel los. Die bösen RAM-Buben haben die Venus besetzt (MS-DOS/EGA)

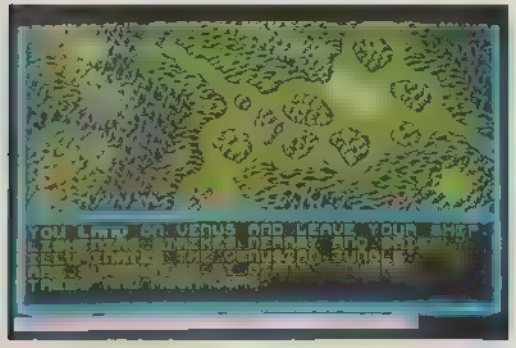
Buck Rogers, Comic- und Filmheld, erlebt nun harte Abenteuer auch auf dem Bildschirm heimischer Computer. Exklusiv konnten wir einen Blick auf das aktuelle SF-Rollenspiel aus dem Hause SSI werfen.



Heiße Raumschlachten im We Ial (MS-DOS/EGA)



Geheimnis auf dem Mars: Sind die Einwohner wirklich grün? (MS-DOS/EGA)



Auf der Venus: eine Übersicht und im Kampfgetümmel (MS DOS/EGA)

BRANDHEISSE SPIELE EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM
Budokan		69⁹⁵
Castle Master	52⁹⁵	64⁹⁵
Damocles	64⁹⁵	64⁹⁵
Dragonflight	77⁹⁵	77⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	64⁹⁵	64⁹⁵
[illegible]		
F-29 Retaliator	64⁹⁵	64⁹⁵
Flood	69⁹⁵	69⁹⁵
Hero s Quest 1*		84⁹⁵
[illegible]		
Indy Jones Advent.	69⁹⁵	69⁹⁵
Italy 1990 Winner	52⁹⁵	52⁹⁵
Kick Off 2	54⁹⁵	54⁹⁵
Klax	54⁹⁵	54⁹⁵
Last Ninja 2	64⁹⁵	64⁹⁵
[illegible]		
Leisure Suit Larry 3*	94⁹⁵	94⁹⁵
Loom	77⁹⁵	77⁹⁵
Midwinter	69⁹⁵	69⁹⁵
[illegible]		
Pipe Mania	49⁹⁵	66⁹⁵
Pirates	69⁹⁵	69⁹⁵
Player Manager	49⁹⁵	49⁹⁵
Police Quest 2*	84⁹⁵	84⁹⁵
Pool of Radiance		66⁹⁵
Projectyle	69⁹⁵	69⁹⁵
Rainbow Islands	52⁹⁵	64⁹⁵
Resolution 101	64⁹⁵	64⁹⁵
Rick Dangerous 2	69⁹⁵*	69⁹⁵
Rings of Medusa	69⁹⁵	69⁹⁵
[illegible]		
Sim City	77⁹⁵	77⁹⁵
[illegible]		
Starflight	69⁹⁵	69⁹⁵
Their finest Hour	77⁹⁵	77⁹⁵
[illegible]		
Tiebreak	64⁹⁵	64⁹⁵
Turrican		54⁹⁵
[illegible]		

C-64/128

	Kass.	Disk.
100% Dynamite (4 T.)	38⁹⁵	42⁹⁵
Castle Master	27⁹⁵	38⁹⁵
E-Motion	27⁹⁵	38⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	38⁹⁵	42⁹⁵
[illegible]		
Ghouls n Ghosts	27⁹⁵	38⁹⁵
Hammerfirst	27⁹⁵	38⁹⁵
Indy Jones Action	27⁹⁵	38⁹⁵
Italy 1990 Winner	27⁹⁵	38⁹⁵
[illegible]		
Klax	27⁹⁵	38⁹⁵
Maniac Mansion		62⁹⁵
Pipe Mania	27⁹⁵	38⁹⁵
Rainbow Islands	27⁹⁵	38⁹⁵
[illegible]		
Rings of Medusa		42⁹⁵
Sim City		62⁹⁵
Tiebreak	27⁹⁵	38⁹⁵
[illegible]		

IBM PC

	3,5"	5,25"
Centurion: Def. of R.	69⁹⁵	69⁹⁵
[illegible]		
Indy Jones Advent.	77⁹⁵	77⁹⁵
Italy 1990	64⁹⁵	64⁹⁵
Last Ninja 2	64⁹⁵	64⁹⁵
[illegible]		
Loom	77⁹⁵	77⁹⁵
Midwinter	69⁹⁵	69⁹⁵*
P 47 Thunderbolt	69⁹⁵	69⁹⁵
[illegible]		
Pipe Mania	69⁹⁵	69⁹⁵

	3,5"	5,25"
[illegible]		
Railroad Tycoon	92⁹⁵	92⁹⁵
Search for the King	77⁹⁵	77⁹⁵
[illegible]		
Starflight 2	69⁹⁵	69⁹⁵
Their Finest Hour	77⁹⁵	77⁹⁵
[illegible]		
Ultima VI*	84⁹⁵	84⁹⁵
Wayne Gretzky Hockey	64⁹⁵	64⁹⁵

Demnächst lieferbar

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!

Buck Rogers, Dragon Wars, Infidel, Immortal, Jack Nicklaus Unlimited Golf, Wings of Fury, Wonderland

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnäppchen nur solange Vorrat

ATARI ST (je 19⁹⁵)

Arena, Bad Cat, Blood Money, Captain Fizz, Deja Vu, Pacmania, Rockford, Super Hang-On, Terrorpods, Trantor Uninvited, Wizball

3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Oil Imperium, Silent Service (je 24⁹⁵)

AMIGA (je 19⁹⁵)

Archipelagos, Beat, Ballistix, Barbarian 2, Captain Blood, Chessmaster 2000, Deluxe Paint, Deluxe Print, Dynamite Dux, Hawkeye, Hyperforce, Menace, Pacmania, Roller Coaster, Scramble Spirits, Space Harrier 2, Star Ray, Stryx, Typhoon Thompson

3D Pool, Airborne Ranger, Carrier Command, Hunt for Red October, Microprose Soccer, Photon Paint, Silent Service, Triad 2 (je 24⁹⁵)

C 64 Diskette (je 9⁹⁵)

Afterburner, Archon Collection, Deja Vu, Empire strikes back, Eye of Horus, Football Manager, Gremlins, Kokotoni Wilf, Legacy of the Ancients, Scramble Spirits, Sinbad, Solomon, Sonic Boom, Star Ray, Terry's Big Adventure, Thunderbirds, Three Stooges, Track & Field, Vampires Empire, World Tour Golf, Xybots

IBM PC 5 25" (je 19⁹⁵)

Aargh, Bar Games, Bop & Wrestle, Boulder Dash, Corsair, Kit, Donkey Kong, Gremlins, Handball 2, Indoor Sports, Millennium 2.2, Sinbad, Starglider, Tau Ceti, Three Stooges, Tomahawk u.M.S.

Airborne Ranger, Carrier Command, Elite, Flight Simulator 2, Gunship, Microprose Soccer, Silent Service (je 24⁹⁵)

DDR

Über 60.000 Kunden

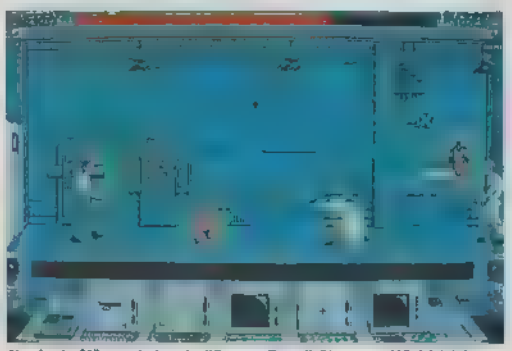
seit deutsch- und Ausland vertrauen wir über 6 Jahren auf unsere Erfüllungsleistungen

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer der mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen)
- Durch unser großes Zentrallager und die obigen Frist sofort lieferbar nur mit gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Fertigstellung erfolgt unter Vorbehalt
- Umfangreiches Programm an topaktuellen Software für alle gängigen Computer Systeme, also auch Amstrad-Schneider CPC, Atari XL XE, C 64, Musik
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbäre, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt der Bestellung bei
- Ab einem Bestellwert von DM 150 oder 5 Artikel und Porto & Verpackung frei: innerhalb alle Preise incl. Porto und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

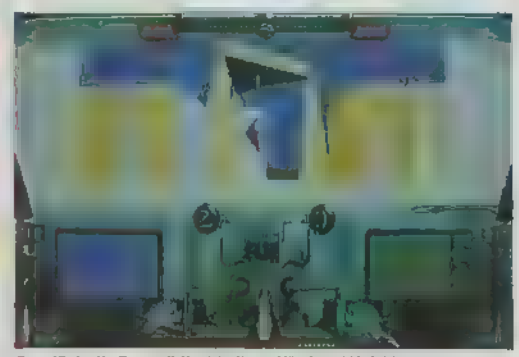
Grüner Weg 26 D-5100 Aachen
0241/152051-52 Fax 0241/152054

Harte Fäuste und wilde Monster: No Exit (MS-DOS/VGA)


Nur harte Männer haben in "Cougar Force" Chancen (MS-DOS/VGA)

BONJOUR PARIS!

Coktel Vision, einschlägig bekannt durch das denkwürdige Erotikon "Emanuelle", bläst erneut zum Angriff auf unsere Sinne. Die "Geisha" lockt vor den Computer.


Das "Galactic Empire" liegt in Ihren Händen (MS-DOS/VGA)

Das Adventure "Geisha" ist nichts für prüde Naturen (MS-DOS/VGA)

Das französische Software-Haus Coktel Vision lud nach Paris zur Präsentation der neuesten Computerspiele. Die Erotikspezialisten Michael Hengst und Volker Weitz flogen in die Seine-Metropole und ließen sich überraschen.

Besonders groß war die Spannung natürlich bei dem offiziellen Nachfolger von "Emanuelle". Auch bei **Geisha** zeichnet wieder die Programmiererin Muriel Tramis verantwortlich für Konzeption und Inhalt.

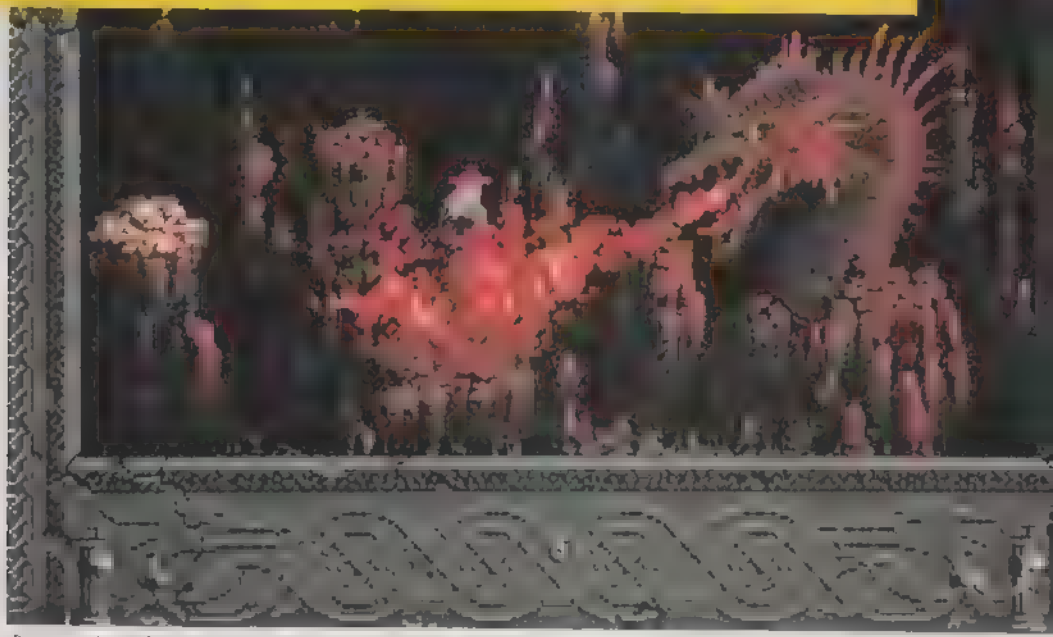
Im Spiel wird Ihre Freundin Eve von finsteren Yakuza, einer Art japanischer Mafia, in das Vergnügungsviertel von Tokio verschleppt. Eve ist eine derart heiße Braut, daß dort nach ihrem Vorbild erotische Roboter entwickelt werden sollen. Das geht ihnen natürlich gewaltig gegen den Strich. So machen Sie sich auf, um das flotte Mädel aus den Klauen der Yakuza zu befreien. In dem Anklick-Adventure gibt es natürlich reichlich Gelegenheit mehr oder minder leicht bekleidete Damen zu bewundern (ist sie's nun oder nicht?). Aufgelockert wird der Erotikmix durch kleine Action-Einlagen und ein "sehr" seltsames Kartenspiel.

Im wenig erotischen Action-Adventure **Cougar Force** müssen wir als Geheimagent auf einem mittelamerikanischen Eiland nach dem Rechten sehen. Das Spiel ist eine Mischung aus Rennspiel, Flugsimulator und Plattformspiel.

Einen Ausflug ins Rollenspielgenre wagt Coktel Vision mit **Galactic Empire**. Auf dem Planeten Ether tobt ein altes vernichtender Bürgerkrieg. In der 3D-Landschaft heißt es eifrig Konversation mit den Einwohnern machen. Nur so erhält man wichtige Informationen. Natürlich kommen auch kriegerische Naturen zu ihrem Recht und haben ausgiebig Gelegenheit die Laser sprechen zu lassen.

No Exit schließlich bietet harte Action-Kost. Zwei Spieler können sich nach allen Regeln der Kampfkunst die Köpfe einhauen. Alle Spiele von Coktel Vision werden zuerst in der MS-DOS-Version auf den Markt kommen. Umsetzungen für den Atari ST und den Amiga sind in Vorbereitung. vw

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1MBYTE.



Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM
[illegible] bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programm

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.

Ende September erhältlich
1 Mb RAM benötigt
Amiga/Atari ST

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2 Tel. 02101/607-0 Fax 02101/607-11

CHART

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Italy 1990	U.S.G.
2.	Last Ninja	[illegible]
3.	Pro Boxing	[illegible]
4.	Paperboy	[illegible]
5.	Manchester United	[illegible]
6.	World Cup 90	[illegible]
7.	Quattro Sports	[illegible]
8.	Dragon's Lair	[illegible]
9.	Football Manager	[illegible]
10.	Yoo's Great Escape	[illegible]

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	LHX Attack Chopper	[illegible]
2.	PGA Tour Golf	[illegible]
3.	Railroad Tycoon	[illegible]
4.	Populous	[illegible]
5.	Secrets of the Silver Blades	[illegible]
6.	The Their Finest Hour	[illegible]
7.	Lill ma V	[illegible]
8.	Flight of the Intruder	[illegible]
9.	Conquest of Camelot	[illegible]
10.	M1 Tank Platoon	Microprose

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Final Fantasy III	Nintendo	[illegible]
3.	Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4.	Red Alarm	Game Boy	Capcom
5.	Ninja Ryu	Nintendo	Tecmo
6.	[illegible]	Game Boy	Nintendo
7.	Maniac Pro Wrestling	PC Engine	Hudson
8.	Quics	Game Boy	Konami
9.	ST Gundam	Game Boy	Bandai
10.	[illegible]	Mega Drive	Techno Soft

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10.	[illegible]	Arcadia	Capcom

LESER-HIT[illegible]

		TITEL
1.	(2)	Indy III
2.	(1)	[illegible]
3.	(3)	Populous
4.	(5)	Kick Off
5.	(9)	Their Finest Hour
6.	(6)	Sim City
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(4)	Rainbow Islands
9.	(18)	Dungeon Master
10.	(10)	Maniac Mansion
11.	(11)	Turrican
12.	(15)	Oil Imperium
13.	(12)	Ultima VI
14.	(16)	F-16 Falcon
15.	(13)	Champions of Krynn
16.	(19)	Klax
17.	(13)	Starflight I
18.	(—)	It came from the desert
19.	(14)	Xenon II
20.	(—)	Kick Off II

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Zusätzlich informieren wir Euch über den Stand der aktuellen, internationalen Spielehitparaden.

Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie auf Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendungen verlosen wir diesmal ein **Sega Master System** und fünf Spielmodule, die uns freundlicherweise von der Firma **Rushware** aus Kaarst zur Verfügung gestellt wurden. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall das Kärtchen abzuschicken. Hier noch einmal unsere Adresse:

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Die Gewinner der letzten Ausgabe

Die VHS Musikvideos hat gewonnen: Fabian Kreuder aus Bonn, [illegible] ein Spielgerät [illegible] Dusseldorf, Stefan Schäfer [illegible] Hanoberg, Benjamin [illegible] Mark[illegible] aus Köln.

ATTACK

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11 Monat
Microprose	35 Monat
Electronic Arts	16 Monat
Anco	15 Monat
Lucasfilm Games	8 Monat
Maxis	10. Monat
Lucasfilm Games	24. Monat
Ocean	5. Monat
FTL	24. Monat
Lucasfilm Games	31 Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Reline	3 Monat
Origin	2. Monat
Spectrum Holobyte	19. Monat
SSI	2. Monat
Tengen	2. Monat
Electronic Arts	4. Monat
Cinemaware	6. Monat
Imageworks	11. Monat
Anco	2. Monat

RUSHWARE

Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02 01/60 70

VERKAUFS HITS

1. Legend of Faerghail
Reline
2. The Finest Hour
Lucasfilm Games
3. Imperium
Electronic Arts
4. Turrican
Rainbow Arts
5. Loom
Lucasfilm Games
6. Ultima V
Origin
7. Secret of the Silver Blades
SSI
8. Kick Off
Anco
9. Jordan
Uni Soft
10. Attack Submarine Simulator
Electronic Arts

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Kick Off
4. Populous
5. Rainbow Islands

Atari ST
1. Populous
2. Dungeon Master
3. Chaos strikes back
4. Kick Off
5. Indiana Jones and the last Crusade

C 64
1. Zak McKracken
2. Microprose Soccer
3. Pirates
4. Maniac Mansion
5. Oil Imperium

MS-DOS
1. Indiana Jones and the last Crusade
2. Ultima VI
3. Pirates
4. Their finest hour
5. Populous

PC-Engine
1. Mr. Heli
2. Nectaris
3. Son Son II
4. Tiger Heli
5. World Court Tennis

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Golden Axe
3. Phantasy Star II
4. Thunder Force III
5. Afterburner

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star I
3. Golden Axe
4. R-Type
5. Tennis Ace

Nintendo
1. Zelda II
2. Simon's Quest
3. Super Mario Bros. II
4. Tetris
5. M. Tyson's-Punch Out

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1	Beastbusters	SNK
2	G-Lock	Sega
3	Tetris	Sega
4.	Colums	Sega
5.	Super Monaco Grand Prix	Sega

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2	WWF Superstars	Technos
3.	Hatris	Video Systems
4	Line of Fire	Sega
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1	Final Fight	Capcom
2	Snowbrothers	Tecmo
3	Klax	Atari Games
4	Hatris	Video Systems
5	Parodius	Konami

Einsame INSEL

Dungeon Master
Populous
Backlash
Alternate Reality
und um

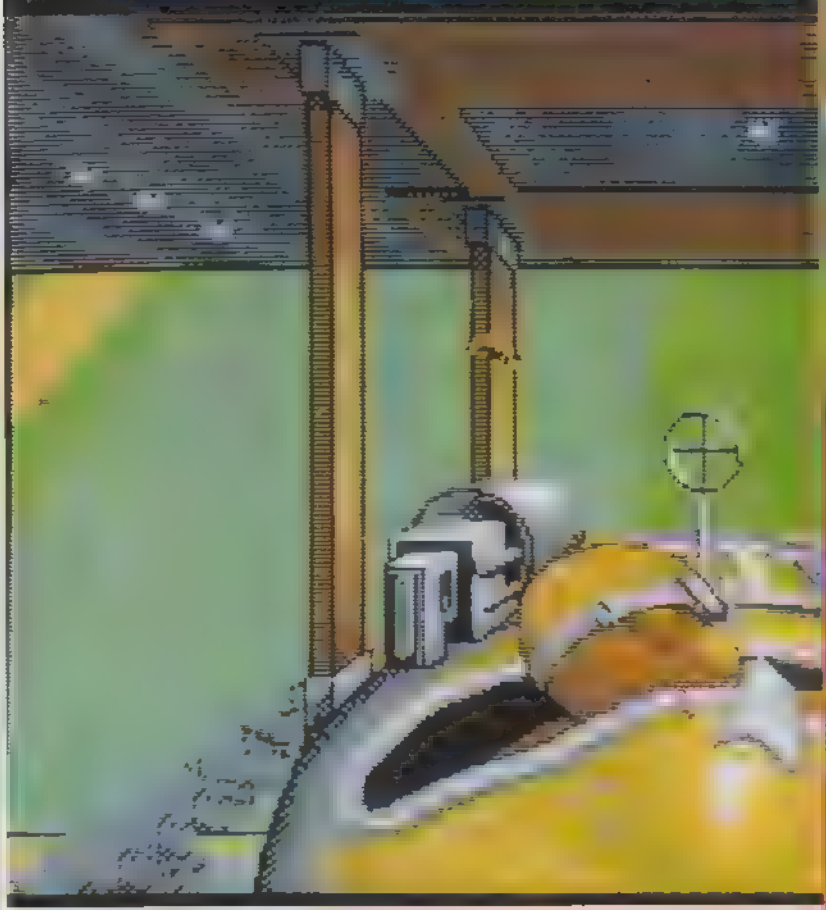
Auch er ist vom Spielev rus betallen. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke besitzt einen Atari ST, bei dem er gerne die Maus knirschen läßt. Weiter so, Rolf!

DYNAMISCHER DOPPELDECKER

Wings

Cinemaware ist wieder da. Nach dem Sportspektakel "TV-Sports Basketball" und dem Insektendrama "It came from the Desert" gehen die Programmierer von Cinemaware mit "Wings" in die Luft. Ihr spielt in Wings einen amerikanischen Piloten im ersten Weltkrieg. Anno 1916 ist die Fliegerwelt noch in Ordnung und wird von ritterlichen Tugenden geführt. Treffen sich feindliche Piloten am Himmel, winkt man sich erst freundlich zu und bringt sich dann um. Das gegenseitige Abmurksen am Himmel wird nicht durch elektronischen Firlefanz beeinträchtigt. Kein Radar, keine Lenkraketen und keine modernen Abwehrsysteme stören das klassische Duell am französischen Himmel.

Cinemaware hat das blutige Luftschlachtdrama filmartig verpackt; wer sich mit seinem Doppeldecker in die Luft erhebt, wird an alte Hollywood-Streifen erinnert. Nicht nur, daß Ihr Euch mit deutschen Dreideckerpiloten in feinster 3D-Grafik am Himmel herumschlagt. Auch Bombenangriffe müssen geflogen werden. Hier seht Ihr Euren Doppeldecker aus einer Vogelperspektive, während die Landschaft inklusive der Ziele von oben nach unten scrollt. Neben den militärischen Zielen stehen auch die eine oder andere Sanitätsbaracke in der Landschaft herum.



Da hat auch der freundliche Gruß nicht geholfen. Angeschossen und mit brennendem Motor schmiert die Kiste ab.

Trefft Ihr ein solches Gebäude wird das mit Punkteabzug bestraft. Zusätzlich gibt es Missionen, in denen das Spielgeschehen aus einer Diagonalansicht gezeigt wird. Hier fliegt Ihr im Tiefflug über feindliches Gebiet und müßt Fahrzeugkolonien und Infanteristen mit dem Maschinengewehr beharken. Am Ende solcher Aufträge werden abgegebene Schüsse mit der Anzahl der feindlichen Verluste verglichen. Habt Ihr einen bestimmten Schadensprozentsatz nicht erreicht, war der Auftrag ein Mißerfolg.

Unterbrochen werden die Kampfeinsätze durch Tagebucheintragungen, die Euer fiktiver Pilot vornimmt und Meldungen über abgeschossene Staffelkameraden und eventuelle Neuzugänge. Dies ist wichtig, denn in den 3D-Flugsequenzen seid Ihr meistens nicht alleine am Himmel, sondern es begleiten Euch Maschinen aus der eigenen Einheit. Erfüllt Ihr die Aufträge zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten, winken nicht nur Beförderungen, sondern auch der eine oder andere Orden.

Bevor Ihr die Fliegerhelkarriere startet, dürft Ihr Euch ei-

Willkommen im Club: der Kommandant (Amiga)

Da rattern die MGs: im Tiefflug über Feindesland (Amiga)

(Amiga)

Ende einer Fliegerkarriere: das Begräbnis (Amiga)

Das Tagebuch des eigenen Piloten (Amiga)

nen schmissigen Namen für Euren Helden aussuchen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel müssen nun Punkte auf vier Fähigkeiten des Fliegers verteilt werden. Wer möchte, darf so einen Piloten basteln, der zwar fliegt wie ein junger Gott, aber mit dem MG kein Scheunentor trifft. Im Laufe Eurer Einsätze verändern sich die entsprechenden Skills. Danach geht's nicht sofort an die Front, sondern Ihr müßt Euch erst qualifizieren. Per Zufall wird ein Trainingsauftrag vergeben, erst wenn Ihr diesen zur Zufriedenheit erledigt, werdet Ihr nach Frankreich geschickt.

Das beiliegende Handbuch übrigens komplett in Deutsch, die Texte am Schirm sind allerdings in Englisch. Neben den beiden Disketten und der Bedienungsanleitung findet der heimische Pilot ein kleines Büchlein (ebenfalls in Deutsch) mit historischen Anekdoten, technischen Daten und Kommentaren alter Piloten aus dem ersten Weltkrieg. Die Amiga-Version benötigt 1 MByte RAM-Speicher. *mh*

Gut!

Man merkt, daß Cinemaware nicht die Drehbücher für ihre Spiele schreiben — die Kinoatmosphäre, die mich schon bei It came from the desert packte, sorgt auch bei "Wings" für die nötige Faszination. Die Kiste selbst läßt sich unproblematisch steuern. Was bei Wings für den nötigen Biß sorgt, sind die gegnerischen Piloten. Doch leider läßt nach einiger Zeit die Motivation spürbar nach. Drei Action-Sequenzen sind einfach nicht genug, auch wenn sie sich noch so gut spielen. Da es in Wings streckenweise nicht gerade zimperlich zugeht, sollten friedliebende Naturen vor dem Kauf probespielen.

Gut!

Der Seidenschal flattert stilvoll im Wind, der Propeller brummt munter vor sich hin und die Sonne lacht vom Himmel: Es könnte ein gemütlicher Sonntagnachmittagsflug werden, wenn nicht plötzlich mit einem schrillen Jaulen MG-Salven meinen Doppeldecker durchlöcherten. Der "rote Baron" hat mich kalt erwischt. Mit brennendem Motor kommt meine Kiste mit Müh und Not auf einem Rübenacker zum Stehen — schon wieder abgeschossen. Wer Cinemawares "Wings" spielt, fühlt sich fast schon körperlich in das Cockpit eines Urahlflugzeuges anno 1916 versetzt. Stilvolle Grafiken zwischen den Action-Sequenzen geben Wings den richtigen "Film-Touch". Zu den tollen Bildern kommt ein tadelloser Digisound, der für zusätzliche Atmosphäre sorgt. Neben guter Steuerung sorgen die hervorragenden Computergegner für die nötige Kurzweil, aber nur für recht kurze Zeit. Hat man alles gesehen und alle Aufträge gespielt, wird's etwas öde. Zarte Gemüter sollten die Finger von Wings lassen, Infanteristen, die am Wegesrand blutend und mit Digigestöhn zusammenbrechen und eine teilweise (englische) harte Sprache sind nicht jedermanns Geschmack.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 75%
In Vorbereitung	Grafik: 80% Sound: 77% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

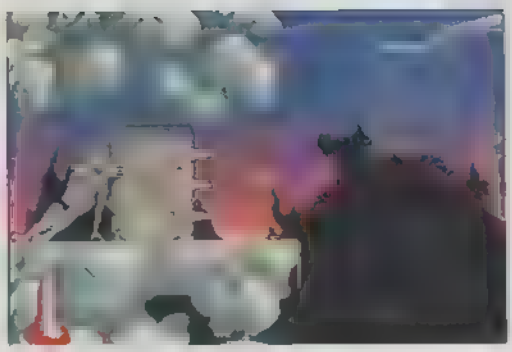
BESTIALISCH TEUER

Shadow of the Beast II

Einst warst Du der Sklave der furchtbaren Bestie, doch Du besiegtest nach langem Kampf die unheilvolle Kreatur, welche Dich geknechtet hatte. Aber die bösen Mächte ruhen nicht, sondern sinnen auf Rache — man könnte auch sagen, Die Programmierer ruhen nicht und sinnen auf die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels. Nach dem Aufsehen, das Psygnosis' Grafikspektakel "Shadow of the Beast" erregte, war es nur eine Frage der Zeit, bis der Nachfolger erscheinen würde. In "Shadow of the Beast II" rächt sich der Oberschurke auf hinterhältigste Art. Er kidnappt die den Windeln noch nicht entwachsene Schwester des Helden frisch aus der Wiege. Soviel Schlechtigkeit hält kein Spieler aus und so macht ihr Euch auf den langen Weg, um das Beast aufzustöbern und endgültig zu vernichten.

Euer Sprite läuft durch verschiedene Landschaftsabschnitte, in denen es in bewährter Manier viele kleine und einige sehr große Monster zu besiegen gibt. Neben dem üblichen Gemetzel erwarten Euch auch ein paar neue Features. Ihr könnt bis zu vier verschiedene Waffen und andere nützliche Gegenstände bei Euch tragen und zwischen ihnen umschalten; gegen Geld und Freundlichkeit darf man sich neue Todschlagmedien dazukaufen. Ihr könnt andere Spielfiguren bestechen und ihnen sogar Fragen stellen, die in Englisch eingetippt werden müssen. Die farbenprächtige Grafik hat ihren Preis. Vor nach und während des Spiels wird immer wieder mal recht lang nachgeladen, um neue Grafik- und Sounddaten ins RAM zu schaufeln.

Wie schon beim ersten Beast-Programm, findet man neben den beiden Spieldisketten als kleidsame Beigabe ein schwarzes T-Shirt in der Packung. Es enthält als farbigen Aufdruck das Covermotiv des englischen Fantasy-Künstlers und Psygnosis' Haus-Illustrators Roger Dean. *hl*



Wutend walzt sich der wandelnde Wüterich durch windige Wildnis. Nicht alle sind ihm wohlgesonnen (Amiga)

Na ja..

Man nimmt zwei Disketten mit einem Actionspiel, steckt sie in eine besonders große Packung, legt ein T-Shirt bei und verlangt über 100 Mark dafür — was soll denn der Quatsch? Wenn ich mir ein T-Shirt kaufen will, dann kaufe ich mir ein T-Shirt, will ich ein Spiel, kaufe ich mir ein Spiel, dessen Preis durch solche Beigaben bitte schön nicht ins Astronomische aufgebläht wird. Die Grafik von "Beast II" ist abwechslungsreicher als beim Vorgänger, sieht aber nicht ganz so spektakulär aus. Auch bei der Musik gibt's eher Rückschritte zu vermelden. Einzig das hervorragende Intro sorgt für offene Münder, das Spielprinzip verursacht eher gerümpfte Nasen. Beast II ist von Anfang an sehr schwer und hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Die skurrile Idee, daß man mit einigen Spielfiguren plaudern kann, geht nach hinten los. Das Rumgeklippe an der Tastatur stört die Action und ist keine große Bereicherung. Ich habe mich über das Programm mächtig geärgert. Gewisse Software-Firmen sollten aufhören, mit spielerisch so windigen Titeln den Leuten viel Geld aus der Tasche ziehen zu wollen.

Na ja..

Da freut sich das Disketten-Laufwerk. Viel Digisound und massig Grafik, viel Intro, viel Nachspann, das großartige Spiel sucht man zwischen den langen Ladezeiten allerdings vergeblich. Technisch ist "Beast II" natürlich beeindruckend, spielerisch jedoch äußerst frustrierend. Ein einziges Leben um 3,5 MByte schwierigstes Action-Adventure zu überstehen? Zum Glück bietet einem das Programm gleich zu Beginn an, die langatmige Game-Over-Sequenz (mit säuselnden Ethno-Klängen und schmalzigem Gitarrensolo) auszuschalten. So ist es im Gegensatz zum Vorgänger wenigstens möglich, ohne weitere Wartezeiten neu durchzustarten. Die hübsche Aufmachung motiviert teilweise schon, auch unfairste Hürden noch einmal anzugehen. Doch selbst wenn ich das schicke T-Shirt trage, macht mir "Beast II" eigentlich nur wenig Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka Preis: 110 Mark

MS-DOS	AMIGA 37 %
nicht geplant	Grafik: 77 % Sound: 59 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Drei Szenen aus dem Intro, das spannende Gruselstimmung verbreitet und lange Ladezeiten verursacht (Amiga)

INVE$T
Vertrieb BONUCO

Sturzgerade in die Hölle . (Amiga)

Die schutzbedürftigen Kapseln kullern auf dem Boden (Amiga)

TANZ DER TEUFEL

Satan

Alles wie gehabt: In einer anderen Welt zu einer anderen Zeit muß Du in der Rolle eines mächtigen Kriegers eine Anzahl Zauberer aus der Gewalt des Oberbösewichts Satan befreien.

"Satan", entwickelt von "Game Over"-Programmierer Sancho, ist in zwei, grafisch recht unterschiedliche Plattformspielchen unterteilt. Zuerst gilt es, in düsteren Gewölben eine Reihe von Monstern aufzumischen, danach muß man (in einen axtschwingenden Magier "transformiert") gegen Satan selbst antreten. Einzelne Zauberer aus seinen Klauen zu befreien ist nicht schwierig, zudem ein gut sortierter Einzelhändler diverse Waffen, Schilde und "Satan-Scanner" anbietet. Gemein ist nur daß der Oberteufel nach jeder ihm zugefügten Niederlage eine noch kampfstärkere Gestalt annimmt. Gescrollt wird in alle Richtungen. Bonusgegenstände und Extrawaffen sorgen fürs körperliche Wohlbefinden des Helden, während stupide auf- und abmarschierende Monster Plattformen und Gänge bevölkern. Da läßt nicht nur Capcom's "Black Tiger" grüßen... wi

Geht so

Originalität scheint für die spanischen Entwickler ein Fremdwort zu sein: spielbarer als viele der Vorbilder ist Satan jedoch. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig, nur die ständig von neuem auftauchenden Gegner sorgen für schlechte Stimmung. Einen kleinen Abschnitt des Bildschirms nur für Sekunden von Monstern zu säubern ist leider unmöglich. Grafisch haben Amiga- und ST-Version klar die Nase vorn. Erstere enthält sogar Musik der englischen "Maniacs of Noise". Aber auch C64- und MS-DOS-Benutzer werden ganz ordentlich bedient: Selbst auf langsamen PCs macht Satan eine gute Figur.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Dinamic, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS 56%	AMIGA 61%
Grafik: 54% Sound: 18%	Grafik: 62% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 61%	**C 64 62%**
Grafik: 62% Sound: 30%	Grafik: 59% Sound: 31%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

KEINE RENTE FÜR DEFENDER

Anarchy

Wo Weltraumanarchisten wüten, ist niemand sicher. Auf einer Welt links hinter dem Orion toben ganze Flotten bösartiger Rabatzmacher über die Planetenoberfläche. Die Regierungsmitglieder, hinter denen die Anarchistensippe her ist, warten in Rettungskapseln darauf, abgeholt zu werden. Mit einem flotten Atmosphärenflitzer fliegt Ihr über die Landschaft, um die Kapseln inzwischen vor den Angreifern zu schützen. Der Bildschirm scrollt von links nach rechts, die Gegner tauchen in Wellen auf und denkt man sich die Hintergrundgeschichte weg, bleibt ein Abklatsch des legendären "Defender" übrig. Im Vergleich zu dem steinalten Ballerspa hat Anarchy noch ein paar Extras zu bieten. Neben stärkeren Geschützen gibt es einen transportablen Schutzschirm, mit dem Ihr eine Kapsel Eurer Wahl gegen die Entführung schützen könnt. Im Prinzip spielt sich alles sehr defendermäßig. Mit Habichtblick mustert man seinen Radarschirm und fliegt mal nach links, mal nach rechts, um die Käpselchen zu verteidigen. *hl*

Geht so

Die Idee mit dem Schildextra, durch das man einzelne Kapseln schützen kann, erzeugt eine nette taktische Note (welche Kapsel schütze ich und wo muß ich "von Hand verteidigen?). Das saubere Scrolling und die wechselnden Hintergrundgrafiken sind o.k. und wer den alten Defender schon mochte, hat durchaus Grund zur Freude. Die wird aber ab dem dritten Level durch unkontrollierte Auswüchse bei der Gegnerschar versalzen. Horden hartnäckiger Mini-Sprites heften sich in solch grüsiger Anzahl an Eure Fersen, daß die spielerische Linie unter geht. Nett geklaut, aber das Vorbild bleibt unerreicht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 44%
nicht geplant	Grafik: 68% Sound: 65%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

ISHIDŌ

The Way of Stones

AMIGA 90
Köln
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422

Two Thumbs [illegible]

"Flawless Ishido is a first class strategy game in the [illegible] to learn a lifetime to master [illegible]"

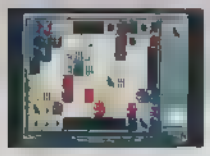
"It is the very simplicity of this game that makes it so powerful"

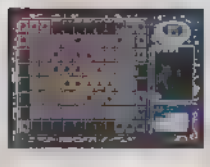
"One of the most gorgeous games I've ever seen."

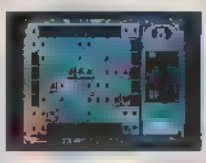
"I couldn't [illegible] recommend Ishido without reservation"

"The kind of program that maintains its lustre through hundreds of hours of play"

"The graphics are outstanding, the sounds are particularly satisfying."







Einen guten Überblick, Geduld und eine gehörige Portion strategisches Denken sollten Sie mitbringen. Für die Spannung sorgt ISHIDO. Lassen Sie sich von dieser Variante fernöstlicher Legespiele herausfordern!

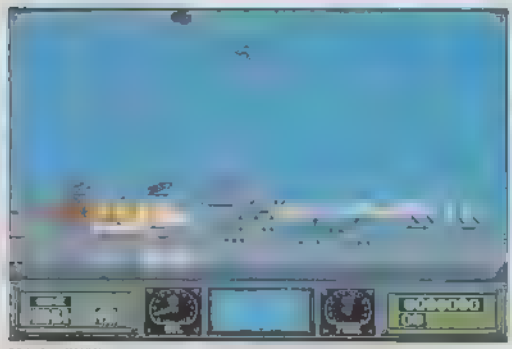
„Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß"

Heinrich Lenhardt
Power Play

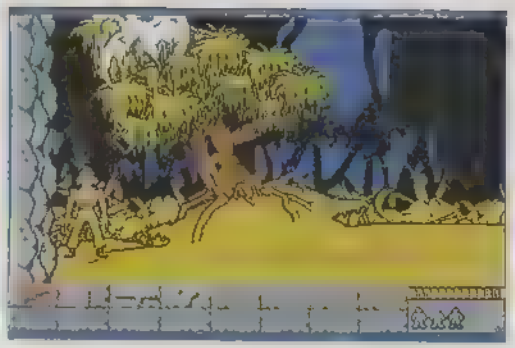
Für Amiga und MS-DOS.

ACCOLADE

United Software
Das [illegible] Programm



Mit der "Höllenkatze" auf Feindflug im Pazifik (Amiga)

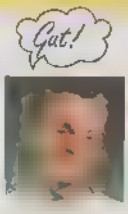


Da steh' ich nun, ich armer Tor ... (Amiga)

WINGS' KLEINER BRUDER

Wings of Fury

In Wings of Fury klettern Sie ins Cockpit einer schneidigen F6F "Hellcat", dem vielleicht besten Jagdbomber des 2. Weltkriegs. Der Flugzeugträger USS Wasp ist Ausgangs- und Endpunkt Ihrer "Hit'n'Run"-Flüge gegen japanische Stützpunkte im Pazifik. Auf der Wasp wird Ihr Flieger auch aufgetankt und mit Bomben, Raketen oder einem Torpedo bestückt. Die ersten Flüge sind noch relativ einfach zu überleben. Starten, eine kleine Insel anfliegen, Baracken und Flugabwehreinrichtungen ausbomben, flüchtende Japaner mit den Bord-MGs niedermähen und zum Träger zurückkehren. Später werden Sie auf Ihren Missionen auch mit feindlichen Jägern, Kriegsschiffen und Flak-Bunkern konfrontiert. Als Belohnung winken Beförderungen und weitere, schwierigere Aufträge. Wer bei Wings ein simples Action-Spektakel erwartet, sieht sich getäuscht: Die Joystick-Steuerung ist komplex, das horizontal scrollende Spielfeld gibt's in zwei Maßstäben und auch einzelne Feinde sind dem eigenen Flieger durchaus gewachsen. *wi*



Dachte ich aufgrund erster Bildschirmfotos an einen einfachen actionhaltigen P 47 Verschnitt, wurde ich schon während des ersten Take-Offs eines Besseren belehrt. Realistische Motorengeräusche, ein etwas wackliges Fluggefühl. Wings of Fury gehört einer Spielgattung an, die ich schon als ausgestorben glaubte: Militärische Pseudosimulationen, bei denen die Programmierer versuchen den Krieg grafisch und akustisch möglichst realistisch auf den Bildschirm zu bringen, ohne Action-Fans durch komplizierte Details abzuschrecken. Sehr spielbar und technisch sauber gemacht, ist mir das Ganze dennoch zu hart.

STECKBRIEF

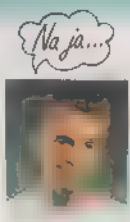
Genre: Action
Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
in Vorbereitung	Grafik: 52% Sound: 63% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

SCHRECKEN DES AMAZONAS

Gold of the Aztecs

Mehr als 300 Männer haben, nach Auskunft des US Gold-Reisebüros, bereits ihr Leben auf der Suche nach Gold, guter Grafik und Gefahren im südamerikanischen Dschungel verloren. Da kommt es auf einen mehr natürlich nicht an. So macht sich der ehemalige Einzelkämpfer Bret Conrad mit Feuerwaffe und Machete auf den Weg, das Gold der Azteken seinem Vermögen zuzuführen. Damit sind die Mitglieder des örtlichen Vereins der Bildschirm-Bösewichte e.V. nicht ganz einverstanden. So hat sich unser Held sämtlicher Pygmäen (importiert?), Kannibalen und fleischfressender Pflanzen der Gegend zu erwehren, zuerst in der Wildnis, später auch in den fallenstarrenden Räumlichkeiten alter Pyramiden. Da auf Scrolling verzichtet wurde, durchläuft der Held jeden Bildschirm einzeln, mit "Space" kann zwischen verschiedenen Waffen umgeschaltet werden. Die Psygnosis-Vergangenheit merkt man Lawson und seinen Mannen wohl an. 26 MByte Grafik und 600 KByte Soundeffekte wurden laut Hersteller in den Dschungel gesetzt. *wi*



Es ärgert mich zu sehen, wie sich Dave Obliterator Lawson beharrlich weigert, die Amiga-Versionen seiner mittelmäßigen Spielchen mit halbwegs flüssiger Animation und Scrolling zu versehen. Zwar haben Grafiker und Soundleute ordentliche Arbeit geleistet, technisch und spielerisch ist das Programm aber ein Fall für den Schrumpfkopfjäger. Unverständlich, daß Bret trotz Vietnam-Ausbildung nicht in der Lage ist, sich mit der Waffe in der Hand zu bewegen. Was den Programmierer veranlaßte, Einstecken als auch Abfeuern der Waffe auf den Feuerknopf zu legen, wissen nur die Azteken ... und die sagen nichts mehr.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 26%
in Vorbereitung	Grafik: 43% Sound: 30% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DAYS OF Thunder
DAS SPIEL ZUM FILM!
MINDSCAPE INTERNATIONAL
MINDSCAPE
RUSHWARE
Vertrieb
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 132 D-4044 Kaarst 2 Telefon 02101 60 7-0
Mitvertrieb
Österreich Karasoft, Darius
Schweiz Thali AG

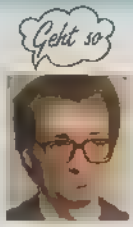
Stormlords Hobby: das fröhliche Feenfangen (C 64)

Wo sind die Feinde? Suchbild mit Vektorgrafik. (Atari ST)

OPA IN DER UNTERWELT

Deliverance

Der "Stormlord" hat einen anstrengenden, aber sehr edlen Job. Er ist darauf spezialisiert, wunderhübsche, barbusige, unverheiratete Feen aus der Unterwelt zu befreien, wo sie von Dämonen gefangengehalten werden. Das ehrenwerte Sprite geht dieser Aufgabe schon zum zweiten Mal nach. "Deliverance" ("Befreiung") nennt sich das "Stormlord II"-Abenteuer. Das bewährte Programmierergespann Cecco/Jones ließ sich nicht auf Experimente ein. Der Stormlord läuft und hüpft wie gehabt durch sechs horizontal scrollende Levels und baller munter um sich. Sammelt die Feen auf und versucht, so weit wie möglich zu kommen. Die Action-Adventure-Elemente des ersten Teils wurden aus dem Fenster gekippt, das Spielprinzip von Deliverance bietet unverwässerte Action. Die obligatorischen Extrawaffen gibt's natürlich auch, von denen unser grummelbärtiges Sprite bis zu fünf Stück auf einmal mit sich rumschleppen kann. Für Zerstreuung beim Dämonenbraten sorgen Bonusrunden, in denen Ihr Extra eben ergattern könnt. *hl*



Deliverance offenbart sich als biederes Actionspiel für alle, die einen gepfefferten Schwierigkeitsgrad schätzen. Der einzige spielerische Gag entpuppt sich als niederträchtiger Nerver. Um hoch zu springen, muß man den Joystick dreimal schnell hintereinander nach oben drücken. Ansonsten mogelt sich der Stormlord recht einfallslos durch die grottig-grusligen Levels, die mit ein paar unfairen Stellen verunziert sind und dem C64-Überdurchschnittliches in Sachen Grafik abringen. Trotz einer milden Prise Unterhaltungswert hat das Spielprinzip einen Bart, der noch länger ist als der des Heldensprites.

STECKBRIEF

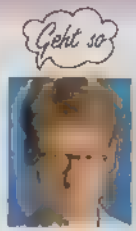
Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64 — 51%**
in Vorbereitung	Grafik: 68% Sound: 57%
	Schwierigkeit: schwer

DONNERVÖGEL

Magic Fly

Die "Magic Fly" ist ein ganz heißer Ofen. Eigens konzipiert und entwickelt für hammerharte Polizeieinsätze des "Special Squadron". In den Tunneln einer ehemaligen Minenkolonie hat die Verbrecherorganisation Ceb Triads ihr Hauptquartier und Waffenlabor aufgeschlagen. Mit Eurem Raumgleiter donnert Ihr durch ein komplexes 3D-Vektorgrafik-Labyrinth auf der Suche nach den Gangstern. Da Ihr nur für knappe 20 Flugminuten Treibstoff an Bord habt, müßt Ihr unterwegs Docking Bays anfliegen und auftanken. Natürlich schlafen die Gangster nicht und schicken Euch immer neue Staffeln von Kampfgleitern entgegen. Habt Ihr in den Gängen die Übersicht verloren, dann liefert Euer Bordcomputer eine 3D-Karte der Umgebung. Natürlich ist die Magic Fly mit der besten Waffentechnologie ausgerüstet, die diesseits des Orion zu haben ist. Neben diversen Lasern, Raketen und Minen ist Euer Maschinchen mit Schutzschildern und Scannern bestückt, die Ihr mit Joystick oder Maus auslösen könnt. *vw*



Da lacht das Polizistenherz. Endlich mal wieder ein knackiges Action-Adventure mit einer überzeugenden und logischen Story. Im Gegensatz dazu baut "Magic Fly" auf dem Atari ST grafisch ganz schön ab. Die Vektorlandschaft der Frontsicht ist arg abstrakt geraten. Man muß schon zweimal hinsehen, um im kleinen Sichtfenster zu erkennen, was da auf einen zukommt. Zu schnell geleuert und man hat möglicherweise einen Polizeikollegen vaporisiert, zu lange gezögert, und der eigene Gleiter fliegt uns um die Ohren. Wer sich mit diesen Nachteilen anfreunden kann, bekommt solide Abenteuerkost geboten.

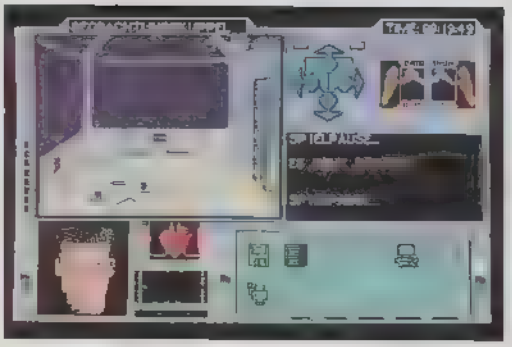
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST — 52%	**C 64**
Grafik: 42% Sound: 38%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

Dieses Jahr werden
sie ihn schnappen!
TITUS
THE BEST VIDEO GAMES
Disney
SOFTWARE

So schön bunt ist die Welt der Urzeit (Amiga)

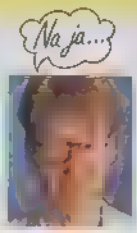


Der Blick aus der Beobachtungskanzel der Jane Seymour (Amiga)

PROFESSORS QUAL

Time Machine

Professor Potts hat nur eine Leidenschaft — die Zeitreise. Gerade als er wieder im Laboratorium an seinem Zeitmaschinchen herumschraubt, schlagen böse Terroristen zu und legen ihm eine Bombe unter die Kühlerhaube. Natürlich verursacht das einen kleinen Schaltfehler und der zerstreute Professor wird lumpige zehn Millionen Jährchen in die Vergangenheit gebeamt. Mit Hilfe von tragbaren Minizeitmaschinen kann Potts jetzt durch die Jahrtausende düsen und die Zukunft verändern. Damit der Professor nicht wehrlos ist, haben ihn die Programmierer mit einer Elektrisierpistole ausgerüstet. In jeder Epoche der Action Adventures muß Potts eine Aufgabe erfüllen, damit die Entwicklung der Menschheit weitergehen kann. Wenn er z.B. in die Urzeit einen Samen einpflanzt, wächst daraus in späteren Epochen ein Baum, auf den er klettern kann, um eine andere Aufgabe zu lösen. So erfindet er das Rad und entdeckt das erste Erdöl. Unser Held wird mit dem Joystick gesteuert, kann laufen, springen, klettern und Gegenstände aufheben. *vw*



Back to the Future läßt grüßen: Offensichtlich sind Reisen durch die Jahrhunderte gerade groß in Mode. So ein Zeitschlamassel bietet sich ja auch an, für ein spannendes Abenteuer. Leider hält sich bei "Time Machine" der Spaß in Grenzen. Die Steuerung des guten Professors ist eine elende Würgerei mit dem Joystick. Soll er springen, dann duckt er sich, soll er laufen, dann schießt er mit großer Wahrscheinlichkeit. Auch die etwas merkwürdige Perspektive der Level trägt nicht gerade zur optimalen Orientierung bei. Da können auch die recht putzigen kleinen Monster-Sprites nicht mehr versöhnlich stimmen.

STECKBRIEF

Genre: Action Adventure
Hersteller: Vivid Image, Zirka Preis: 75 Mark

MS-DOS	AMIGA 37%
nicht geplant	Grafik: 35% Sound: 27%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

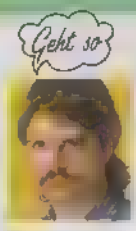
RAUMRANDALE

Jane Seymour

Eine ganze Sternenflotte, bestehend aus 20 riesigen Raumschiffen, ist in argen Schwierigkeiten.

Ihr übernehmt nun wahlweise einen weiblichen oder männlichen Charakter. Um die Flotte zu retten und zurück zur Erde zu gelangen, müßt Ihr in jedes der 20 Schiffe eindringen und die Schiffssysteme reparieren. Der erste der Raumer ist die "B.S.S. Jane Seymour". In den 3D-Gängen und Räumen der Raumschiffe treiben sich fiese Monster und wahnsinnig gewordene Besatzungsmitglieder herum. Zahlreiche Gegenstände erleichtern Euch den Auftrag. Da gibt's Waffen, Raumanzüge, Medizin, Schlüssel und vieles andere.

Zusätzlich könnt Ihr herrenlose Roboter für Eure Zwecke einspannen. Mittels Programmodulen, die unterwegs gefunden werden können, dürft Ihr die Roboter füttern und ihnen Anweisungen geben. Um den Überblick in den Raumschiffen nicht zu verlieren, erleichtert ein Automapping die Suche nach dem richtigen Raum. Selbstredend können auch Spielstände gespeichert werden. *mh*



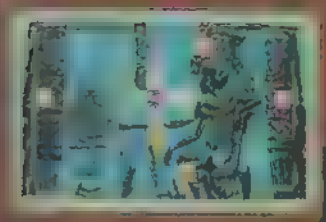
Auf den ersten Blick sieht "B.S.S. Jane Seymour" aus wie ein billiges Action-Adventure, mit keinerlei spielerischem Nährwert. Gewöhnt man sich aber an die Steuerung und sieht mal von der recht simplen Grafik ab, hat dieses Programm durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Die Idee mit den programmierbaren Robotern ist ganz nett und gezielter Einsatz der Blechkumpane hilft ungemein. Ansonsten bietet Jane Seymour Durchschnittskost. Freunde von einfachen "Ich suche alle Räume ab"-Spielen werden dank reichhaltiger Auswahl an Gegenständen und fast 4000 zu erforschenden Räumen anständig bedient.

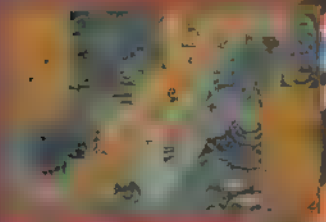
STECKBRIEF

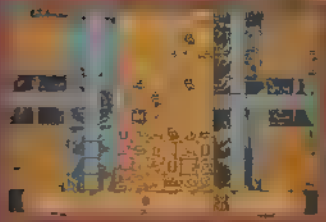
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 60%
nicht geplant	Grafik: 51% Sound: 36%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

The Curse of







Rainbow Arts

Inklusive Paßwort–System.

Editor inklusive Hilfsfunktion und Level–Check

GESCHENKT!

Cool down!!

Die einzige Coca-Cola Dose, die nach Eurer Pfeife tanzt! Hier gebt ihr den Ton an. Reagiert auf jeden Klang. Egal ob Pfeifen, Knatschen, Sprechen, Musik – auf was Ihr wollt!

Space-Monitor-Radio!

Bringt Sound ins Spiel. UKW ? Kein Problem! Paßt auf jeden Tisch. Mit Teleskop Antenne im Extra Mini Studio Look. Ca. Maße in cm 8,5 x 10,0 x 9,0

So bekommt Ihr Euer Geschenk!

Nennt uns einfach einen Abonnenten. Es lohnt sich für jeden. Ihr bekommt für die Empfehlung ein Geschenk nach Wahl. Und der neue Abonnent nutzt Abo-Vorteile, die für sich sprechen:

1. Abo-Preis-Vorteil: Im Abo kostet jedes Heft nur DM 5,80 anstatt DM 6,50.
2. Abo-Zeitvorteil: Ein Abo-Leser erhält POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint.
3. Abo-Heftvorteil: Ein Abo-Leser versäumt kein einziges Heft, denn jedes Heft kommt frei Haus.

BRITZEL!!

Apple Zapper !!!!

Die Uhr die keinen Strom mehr braucht. Zeigt Zeit, Datum und Sekunden. Läuft mit Zitrone, Pflaume, Kartoffel, Orange. Ausprobieren. Einfach in Obst stecken. Fertig. Jetzt spart Ihr Energie!

Under Fire!

Der Prof.-Joystick für Computer und Video-Spiele-Freaks. Mit zwei digitalen Feuertasten, Slowmotion-Funktion, zwei Sonderfunktions-Tasten, besserer Steuerung. Der Hammer für Durchblicker!

JA, ICH WILL MEIN PLAY GESCHENK!

Ich [illegible] POWER PLAY weiterempfohlen.
Als Geschenk wähle ich jetzt:

- [ ] das Space-Monitor Radio.
- [ ] die tanzende Cola Dose.
- [ ] den Apple Zapper.
- [ ] den Prof. Joystick
  - [ ] für ATARI [illegible] COMMODORE
  - [ ] AMSTRAD SCHNEIDER SPECTRUM
  - [ ] für SEGA MASTER SYSTEM
  - [ ] für SEGA GENESIS
  - [ ] für NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
  - [ ] für NEC [illegible]

Prämienempfänger [illegible]

Einfach Karte rechts ausfüllen. Euer Wunsch-Geschenk ankreuzen und einsenden an den Markt & Technik Verlag.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 304 80 3 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Hier hüpfe ich und kann nicht anders (Atari ST)

Mr. Dos wenig ansehnliches Comeback (Amiga)

ZUM KUGELN

Manix

Filbert ist ein gelber Gummiball und hat außerdem noch andere Probleme. Er lebt auf einem Planeten, der aus lauter Quadraten einer bestimmten Farbe besteht. Das wäre ja noch ganz nett, wenigstens für einen Gummiball, aber leider regnet es seit Tagen kleine Bomben vom Himmel. Jedes Quadrat, auf dem sie explodieren, ändert die Farbe. Da Filbert sehr auf Ordnung hält, ist ihm das gar nicht recht. Er hüpft also mit Eurer Joystick-Unterstützung von Feld zu Feld und färbt um, was das Zeug hält. Jedesmal, wenn er ein Quadrat trifft, ändert sich die Farbe. Um uns die Malerarbeiten nicht zu leicht zu machen, bevölkern feindliche Bälle, stachlige Bienen, spitze Dornen und Säurepfützen die Landschaft. Offensichtlich hat Filbert eine Vorliebe für Cola. Er kann nämlich leere Dose als Wurfgeschosse zur Verteidigung einsetzen. Insgesamt müssen wir, allein oder zu zweit, 160 Landschaften von Bombentrichtern und aufgeblasenen Killerkugeln befreien. Ein Zeitlimit sorgt gemeinerweise dafür, daß uns schnell die Luft ausgeht. *vw*

Das ist wieder so ein Spielchen, das mit seiner eigenwilligen 3D-Perspektive jeden aufrechten Ballsteuermann zur Verzweiflung treibt. Wenn Filbert wenigstens rollen würde, dann könnte man seinen Weg noch [illegible] hüpft wie wild durch die Gegend und landet unter Garantie auf dem falschen Feld. Noch dazu muß man sich ständig irgendwelche Feinde erwehren, was kombiniert mit Unübersichtlichkeit und happigem Zeitlimit fast unmöglich ist. Geschickte Joystickkünstler, die eine echte Herausforderung suchen, können ja mal reinspielen, allen durchschnittlich Begabten sei von "Manix" abgeraten.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik 44% Sound 40%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

MR. DO, WAS NU'?

Mr. Do! Run Run

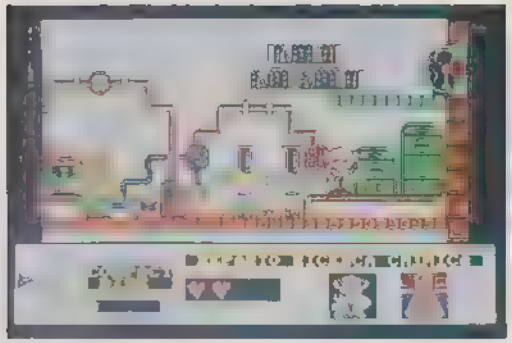
Hier etwas Lehrreiches aus der Abteilung "Sag, wo kam die Idee für diesen Spielenamen her?". "Da Doo Ron Ron" war 1963 ein US-Singlehit der Combo The Crystals. Von diesem Oldie inspiriert nennt sich die Neuauflage der Spielhallenabenteuer von Mr. Do sinnig "Mr. Do! Run Run". In dieser Fortsetzung hat sich das Spielprinzip etwas verändert. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr jeweils alle Monster auf dem Spielfeld killen, das übrigens nicht scrollt. Dies geschieht entweder durch einen Treffer mit dem Magieball oder durch eine Barriere, die man einem Monster auf den Hinterkopf plumpsen lassen kann. Umkreist Ihr einen Abschnitt des Spielfelds vollständig, erscheinen in seinem Inneren bonuspunkthaltige Früchtchen. Ihr könnt nur Monster treffen (und von ihnen getroffen werden), wenn diese sich auf gleicher Höhe mit Eurem Sprite befinden. Und geht der Wurf mit dem Ball mal ins Leere, hüpft dieser solange durch die Landschaft, bis er pflichtschuldig ein Opfer erwischt. In dieser Zeit müßt Ihr auf diese Waffe allerdings verzichten. *hl*

Das klassische Spielprinzip von Mr. Do hat durchaus was für sich in geistiger Verwandtschaft zu "Pac Man", mampft man sich durchs Spielfeld und muß seine Killerkugel geziert einsetzen. Mr. Do! Run Run ist spielerisch dürftiger als das legendäre Vorbild und bietet eine technische Ausführung, bei der jedes Disketten-Laufwerk vom Ausspuckreiz befallen wird. Vor allem als Amigabesitzer muß man sich angesichts von Dudelmusik, Klumpensprites und abschreckenden Grafiken leicht verarbeitet vorkommen. Das Programm spielt sich gottlob nicht so schlecht, wie es aussieht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electro Coin, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 45%
nicht geplant	Grafik 24% Sound 19%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 45%	**C 64**
Grafik 24% Sound 36%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



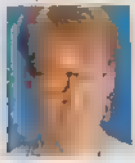
Der Angriff der Kiefernaborflaschen (Amiga)

Der nächste Zombie kommt bestimmt (Amiga)

GUMMIZELLE

Mad Professor Mariarti

P[illegible] ist ein Schrauber wie er im Bu[illegible] Tages[illegible] erkeit er in seinen Laboratorien an der [illegible] Mikrochips [illegible] Doch die aufrechten Bürger von Ma[illegible] zwei fein an [illegible] Der Bürger[illegible] Ultima[illegible] ließt seine fünf Labors oder er landet [illegible] Eure Aufgabe ist es, den Professor mittels Joystick durch sein Institut zu schleusen und überall den Strom abzustellen. Der Doktor muß von Plattform zu Plattform hüpfen, wildgewordene Disketten und Bunsenbrenner umhauen und alle möglichen Schalter bedienen. Kann er Anfangs nur mit Schraubenschlüsseln zuhauen, rüstet er sich im Laufe des Spiels mit Bolzengewehren, Laserkanonen und Viruskillern aus. Diese Gerätschaften gibts, wie könnte es anders sein, natürlich nicht umsonst. vw



[illegible] digkeit aus der [illegible] Stück hüpfen. Der nächste Level: dasselbe Spiel. Die angeblich so hochkarätigen Rätsel im Spiel entpuppen sich bei genauerer Betrachtung als simples: "Druck hier den Schalter, druck dort den Schalter". Die ganz nett gemachte Grafik kann leider diese Schwachstellen nicht aufwiegen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
nicht geplant	Grafik: 29% Sound: 26%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

KLICK ZOMBIE KLICK

Lords of Doom

Nebel wallt über den Friedhöfen und schauerliche Laute dringen aus dem Monitor. Die Zombies sind los! Die vier Herren der Finsternis, die Bösesten der Bösen, machen sich auf in unser Heimatstädtchen, um dort die Macht zu übernehmen. Nur Du, Spieler, kannst die Welt noch retten. In dem Adventure "Lords of Doom" steuern wir zwei furchtlose Helden durch die menschenleeren Straßen einer Stadt und kämpfen beherzt gegen die Armeen der Modermänner. Neben einem Icon-Menü, mit dem wir die Figuren steuern, wird uns die Umgebung aus der Sicht unserer Mannschaft geboten. Sind wir anfangs noch zu zweit, treffen wir im Laufe des Spiels auf zwei weitere Fu[illegible] die uns beim Zo[illegible] helfen. Fast alle Gegenstände, die im Bild erscheinen, können aufgenommen und benutzt werden. Eine Anzeige informiert uns über den körperlichen Zustand der Charaktere. Bevor die Zombiearmee zurück in ihre Gräber marschiert, müssen wir uns ausgiebig in der Stadt umsehen und so manches grausige Rätsel lösen. [illegible]

Ich habe bei "Lords of Doom" etwas zwiespältige Gefühle. Die recht makabre Untoten-Gruse[illegible] ganz net[illegible] und auch die spielerischen Möglichkeiten bieten keinen Anlaß zur Klage. Man kann eine ganze Menge mit den [illegible] Gegenständen ansteuern und seine vier Charaktere getrennt durch die Stadt wandern lassen. Nur leider will [illegible] lassen. Die erinnert eher an einen Be[illegible] dezeiten stören etwas das Bild vom ungetrübten Adventure-Spa[illegible] spielt sich [illegible] dem C64 noch am besten.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 57%
nicht geplant	Grafik: 54% Sound: 36%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST [illegible]	**C 64 62%**
Grafik: 54% Sound: 36%	Grafik: 68% Sound: 46%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel

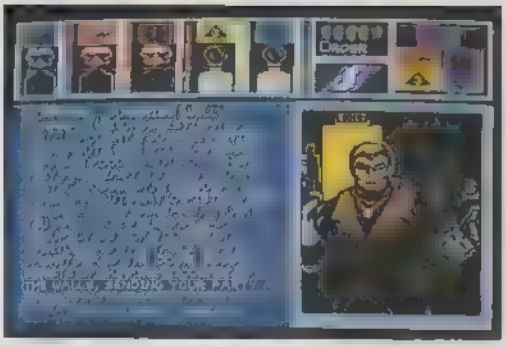
BEDINGT

HYPERRAUMTAUGLICH

Megatraveller

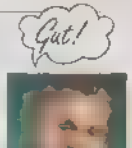
Der große Rollenspielboom war noch nicht ausgebrochen, als der amerikanische Games Designer Workshop (= amerikanischer Spieleherstellerl) 1977 sein futuristisches Gegenstück zu Gary Gygax's "Dungeon and Dragons" vorstellte. "Traveller" spielte in ferner Zukunft, in einem von Menschen und anderen raumfahrenden Rassen kolonisiertem Universum. Das Science-fiction-Rollenspiel bezog Ideen und Szenarios jedoch weniger aus märchenhaften Weltraumepen wie Star Wars oder Buck Rogers, sondern versuchte vielmehr eine Zukunft auf streng wissenschaftlicher Basis zu simulieren. Traveller wurde ein durchschlagender Erfolg, so daß 1987 eine komplett überarbeitete Version auf den Markt gebracht werden konnte. "Megatraveller" war geboren. Der amerikanische Produzent Paragon Software sorgte nun für die MS-DOS-Umsetzung des Klassikers. Damit der Einstieg in das komplexe Traveller-Universum nicht zu schwer fällt, wurde dem Programm kurzerhand eine gekürzte Fassung des Megatraveller-Regelwerks als 150seitiges Manual beigelegt.

Bevor man den Kampf gegen "The Zhodani Conspiracy" (so der Titel des ersten Szenarios,) aufnehmen kann, muß jedoch zuerst eine schlagkräftige Abenteurerparty zusammengestellt werden. "Ausgewürfelte" Charaktere haben deshalb die Möglichkeit, sich bei den Marines, der Navy, der Army, bei den Scouts oder den Händlern zu verpflichten. Je nach Erfolg und Länge ihrer Dienstzeit können sie so einige der über 80 verschiedenen Skills erwerben. Hat man letztendlich fünf Möchtegernehelden durch diese (nicht ungefährlichen!) Lehrjahre geschleust, wird man auch schon mitten ins Abenteuer geschleudert. In Städten, Bars und in der Wildnis steuert man seine Party in bewährter Ultima-Ansicht, im eigenen Raumschiff wird dann zwischen Weltraumkarten, Cockpitansichten und Kontrollräumen hin- und hergeschaltet. Egal, ob interplanetarer Handel, Raumschiffschlachten oder wilde Straßenschießereien. Unter Zuhilfenahme einer ganzen Reihe von Menüs macht Megatraveller all' das möglich. Unterstützt werden dabei alle gängigen Grafikkarten. *wr*



In einer Weltraumbar nimmt das Abenteuer seinen Anfang (MS-DOS/VGA)

Mag ja sein, daß Megatraveller" ohne Computer und im Kreise einer lustigen Spielerrunde einen Haufen Spaß macht. Die Computerversion treibt dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung aus den Augenwinkeln. Allein das Erschaffen" seiner Party wird beim AD&D-verwöhnten Spielefreund auf Unverständnis stoßen. Viele Zusatzfähigkeiten, die von verschiedenen Rassen und Klassen lernen können, sind zwar ganz schön, aber wer ist auf die dämliche Idee gekommen, diese Skills per Zufall verteilen zu lassen? Außerdem sind von den zahlreichen Skills nur ein Teil im Spiel wirklich zu gebrauchen, der Rest ist für den Nachfolger vorgesehen. So kann's passieren, daß Ihr einen feschen Mannesoldaten habt, der viele Skills hat, die in "The Zhodani Conspiracy" völlig nutzlos sind. Am Spieler ebenfalls vorbeigedacht ist das hektische und unfaire Kampfsystem. Zusätzlich sorgt das Menüsystem mit einer wahren Verschachtelungsorgie für Verwirrung. Komplexität hin oder her, Megatraveller ist nur absoluten Fans zu empfehlen.

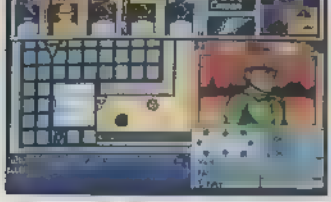


Mag Michael brummeln, was er will. Mir gefällt Megatraveller" nach einiger Eingewöhnungszeit ganz gut. Zugegeben, das Handbuch läßt trotz beachtlichen Umfangs einige wichtige Punkte ungeklärt. Diese sucht man dann auch verzweifelt zwischen Tabellen, Sternenkarten und Waffenkatalogen. Hat man sich jedoch an Manual und Benutzerführung gewöhnt, kann man sich an Komplexität und Tiefe des Programmes ungetrübt erfreuen. So stöhnte mein holzschnittartiger Ex-Mann früher als seine Kameraden über Sauerstoffmangel. Erst als er einen Teil seines Waffenarsenals an den Nebenmann abgab, begann auch bei diesem der Sauerstoffverbrauch rapide anzusteigen. Beim Kampfsystem (unlogisch und hektisch) und bei der Kommunikation mit anderen Wesen (so gut wie nicht vorhanden) hat Paragon jedoch geschlampt. Der Sprung in die Rollenspielelite bleibt "Megatraveller" so leider versagt.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	59 %	AMIGA
Grafik: 51 %	Sound: 24 %	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST		**C 64**
nicht geplant		nicht geplant

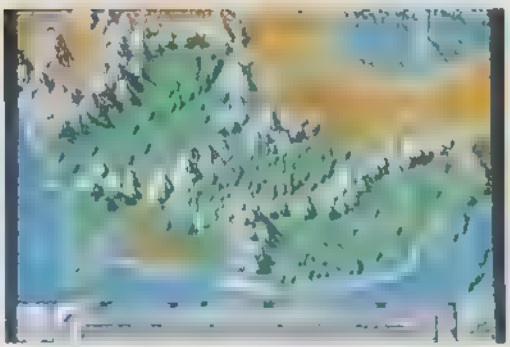


Listen, Icons und Menüs: die komplexe Welt von "Megatraveller" (MS-DOS/VGA)

MANGELHAFTER METZELMEISTER

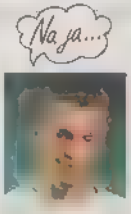
Battlemaster

P [illegible] das Sagen. Mußten sich [illegible] letzten Monaten mit so trivialen [illegible] politik herumärgern oder gar in die demütigende Rolle eines [illegible] Hunnenfeldzüge. Üble Schlä- [illegible] schatzend und mordend durch die Landschaft, die Grundrechte sind aufgehoben und geschossen wird auf alles, was eine andere Hautfarbe hat. Daß dies einem höheren Ziele dient, versteht [illegible] für den fiktiven Battlemaster-Kontinent ist's, wofür der Spieler die Waffe zückt. In der Rolle [illegible] 16 Angehörige verschiedener Rassen und Berufungen stehen zur Auswahl) [illegible] Kronen legendärer [illegible] Besitz zu bringen. Alle [illegible] ist das schwerlich zu schaffen, so ist es gut, schon zu Beginn des Spieles eine Handvoll ergebener Gefolgsleute hinter sich zu wissen. Wie der Anführer, so die Gefolgschaft. Hat man sich z. B. für einen Zwergenkneger entschieden, wird man auch von einer Bande ähnlich kleinwüchsiger und bärtiger Finsterlinge begleitet. Viel mehr als diverse Dörfer dem Erdboden gleichmachen und alles einzusacken, gibt es für den Spieler nicht zu tun. Dabei muß der ganze Kontinent (eine farbige Karte liegt dem Programm bei) durchwandert werden. Halt wird nur da gemacht, wo es auch etwas zu holen gibt. So steuert man in Siedlungen und Höhlensystemen seinen Anführer (der Rest des Trupps folgt brav) mittels Maus aus der Vogelperspektive. Die linke Maustaste läßt den Helden je nach angewählter Waffe schlagen oder schießen, die rechte befördert den Spieler in diverse Menüs. Zusammengeraubte Nahrungsmittel können so verzehrt, alte Waffen gegen effektivere ausgetauscht werden. In Gemeinden, in denen Wesen gleicher Rasse wie die eigene wohnen, können zudem meist auch neue Soldaten angeworben werden. Bezahlt wird — man ahnt's — mit erkämpftem und erstohlenem Geld. Wird es des Kämpfens zu viel oder ist der eigene Trupp schon arg dezimiert, darf ebenfalls der Geldbeutel gezückt werden. Dann kann ein Landstrich unbehelligt passiert werden. Darüber hinaus darf über Icons/Menüs die Kampf- und Marschaufstellung der eigenen Leute verändert oder ein Blick auf Besitz und körperlichen Status der Truppe geworfen werden. Hat man in einer Gemeinde eine (anfangs) kleine Aufgabe erfüllt, wird auf eine Übersichtskarte des Kontinents umgeschaltet. Dort klickt man einfach einen neuen Zielort an und schon befindet man sich wieder im oben geschilderten Kampfmodus. Auf diese Weise soll es, laut Anleitung, dem Spieler früher oder später auch die gesuchten Königskronen in die gierigen Hände fallen. *wi*

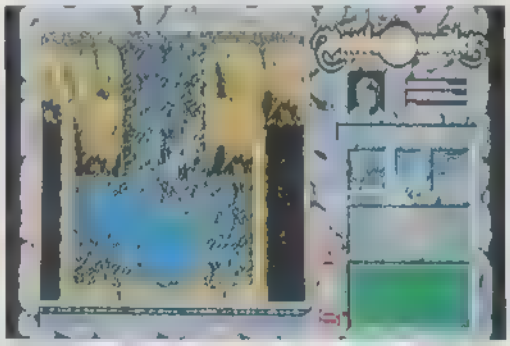


Da muß man durch: die kriegerische Welt von "Battlemaster" (ST)

Ach, du meine Güte. Das soll ein strategisches Rollenspiel sein? Von Strategie und Taktik bei "Battlemaster" keine Spur, bei Prügeleien mit dem Gegner ist meistens nur Glück vonnöten, aber keine taktische Formation der eigenen Truppen. Bestes Beispiel dafür sind die Waldsiedlungen, in denen Elfen leben. Kommt's hier zum Kampf, sieht man meistens weder Feind noch Freund. Da hilft nur Beten und kräftiges Eindreschen auf den Feuerknopf in der Hoffnung, irgendwen zu treffen. Außerdem nutzen mir die tollen Items rein gar nichts, wenn ich die nicht verkaufen kann. Plünderungen und Raubzüge ist also schon vorgegeben. Zudem sind Fallen ziemlich unfair versteckt und so manche Expedition endet schon nach kurzem Fehlstritt. Die Grafik ist ganz lieb und die Idee auch, aber das macht noch kein innovatives Spiel aus.



Auf dem Bildschirm wuseln die Sprites, Todesschreie quietschen aus dem Lautsprecher, der Feuerknopf wird monoton bearbeitet — die Übersicht habe ich schon lange verloren. Mit Strategie, Taktik oder Geschicklichkeit kommt man bei Battlemaster leider nicht besonders weit. Entdecken und ausprobieren darauf beschränken sich die an den Spieler gestellten Anforderungen. Nur mit Glück kann man z. B. eine Fallgrube umgehen, die sich plötzlich unter den Füßen der eigenen Kämpfer öffnet. Während der zahlreichen Kampfszenen hilft dann auch Glück nicht mehr weiter. Wer wann, wo und warum auf wen schießt oder einschlägt, wäre wahrscheinlich auch für die Entwickler nicht mehr ganz ersichtlich. Nette Grafik und eine interessante Spielidee wurden bei Battlemaster mit Füßen getreten. Für Angehörige der seltenen Spielerart "militante Entdecker" vielleicht ganz interessant, an alle anderen: Finger weg — dieses Spiel nervt.



Bitte recht freundlich: eine Handvoll Plünderer steht stramm (ST)

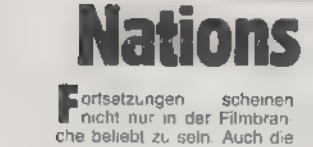
STECKBRIEF

Genre: Action Adventure
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST — 41%	C 64
Grafik: 63% Sound: 42%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

UMS II: Nations at War

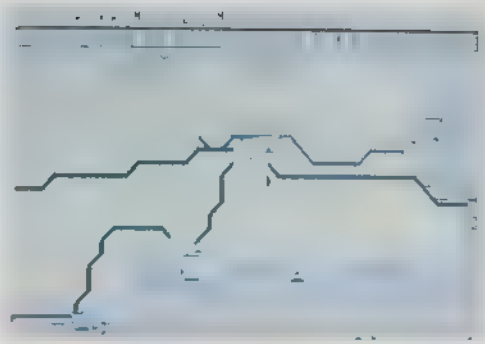
Fortsetzungen scheinen nicht nur in der Filmbranche beliebt zu sein. Auch die Computerspiele-Industrie setzt immer mehr auf Nachfolger erfolgreicher Programme. Unter dem Rainbird-Label kommt nun der zweite Teil zum Strategiespiel "Universal Military Simulator". Der erste Teil sorgte bei Heimstrategen aus verschiedenen Gründen für Furore. Zum einen war da die relativ leichte Bedienung per Maus und Menü, zum anderen gab es eine zoom- und drehbare feine 3D-Darstellung des Kampfgeländes. Leider war



man auf relativ wenige taktische Finessen beschränkt, das zur Verfügung stehende Geld war ziemlich klein und ärgerlicherweise verrechnete sich der UMS I teilweise bei Auseinandersetzungen.

Dafür wird der Hobby-Napoleon bei der Fortsetzung aus dem Vollen schöpfen dürfen. Nicht umsonst hat das Programm den Untertitel "Nations of War". Beim UMS II ist alles ein paar Nummern größer (Bis auf die Rechenfehler, die gibt's nicht mehr!) Sie können nicht nur auf einem beschränkten kleinen Gelände ein paar Armeen kommandieren. Ganze Länder dürfen Sie auf einer Originalkarte der Welt aufeinander hetzen. Natürlich ist die Karte zoombar und scrollt auch ganz brav. Wer möchte, darf sich die vorgegebenen historischen Schlachtengetümmel auf eigene Bedürfnisse zurechtbiegen. Alexander der Große verfügt über Atomwaffen? Die spanische Armada setzt U-Boote ein? — Bitte sehr, ein Klick hier, ein Schieberegler dort, und schon sind die Voraussetzungen der Geschichte komplett geändert. Aber wer lieber Wert auf Originaltreue legt, darf im Menüwust schwelgen. Vom Wettereinfluß (von wo kam noch gleich der Wind am 12.10.1812?) bis zum allgemeinen nationalen Verhalten (war der spanische König von 1637 nun eher ein Ghandi oder doch ein Stalin?) kann alles eingestellt werden, was das Herz begehrt. Neu am UMS I sind neben den umfangreicheren taktischen Einstellungen und größerem Schlachtgebiet auch Wirtschaftszusammenhänge (wer produziert was, wann, wo und wieviel?), ein diplomatisches Menü für Kriegserklärungen oder Freundschaftsverhandlungen. Wählbare und grafisch darstellbare Witterungsverhältnisse (Regnet's auf dem Schlachtfeld, ja oder nein?) fehlen ebensowenig wie Geländeunterschiede und Infrastruktur.

Wer im taktischen Gewühl mal die Übersicht verliert, darf sich per Drucker einen schriftlichen Bericht ausdrucken lassen. Übrigens läuft der UMS II auch auf STs mit Schwarzweißmonitor. *mh*

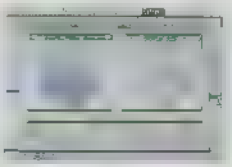


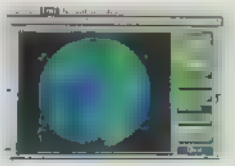
Die taktische Übersichtskarte von UMS II (ST)

Hammerhart, was da auf die taktische Fangemeinde zukommt. An den UMS II Nations at War sollten sich nur Leute wagen, die strategisches Schwermetall zum Frühstück vernaschen. Alleine das Handbuch hat Ausmaße einer Enzeklopädie (dank überwältigender Vielfalt von Menüoptionen dürfte auch der ärgste Hunger nach taktischer Zahlenwut befriedigt werden). Hier die Moral etwas anheben, dort die Marschbefehle ändern, gegenüber die Temperatur kontrollieren und in der Ecke unten links die Verluste zählen. (Fehlt nur noch die einstellbare Farbe der Uniformen.)

Geht so

Aber ernsthaft, mir persönlich hat der erste Teil etwas besser gefallen. Zwar verrechnete der UMS I sich im ungünstigsten Fall um ein paar hundert Leute hier und da, aber dafür brachte es mehr Spaß. Ganz einfach aus dem Grund, daß man nicht nur auf fertige Szenarios zurückgreifen mußte. Ändern bis zum Umfallen ist zwar ganz nett, aber wer seine eigenen Schlachten zusammenbasteln möchte, wird beim UMS II etwas enttäuscht. Auch vermisse ich das 3D-Gelände. Das war zwar klein, aber bis ins Kleinste veränderbar und für meinen Geschmack überschaubarer.





▲ Trockener geht's kaum noch: Tabellen, Grafiken und Zahlenfummeleien bei UMS II (ST)

Strategie in allen Ehren, aber wird's mal zuviel. Beim UMS I kann man quasi von der Größe der Hagelkörner bis zur Unterhosenfarbe der Soldaten ziemlich alles einstellen. Für Realismus-Fans und Schlachtenfreaks mag das ja die Offenbarung sein, für meinen Geschmack hemmt es nur den Spielfluß. Außerdem hat die Genauigkeit ihren Preis. Das

Geht so

Programm rechnet sehr, sehr schleppend. Soll man vielleicht in den langen Wartezeiten das telefonbuchstarke Handbuch auswendiglernen? UMS I ist mit Sicherheit nichts für Gelegenheitsstrategen oder ungeduldige Zeitgenossen. Mein Fazit: leider nicht der erste Teil hat mir wesentlich besser gefallen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 36%	**C 64**
Grafik 34% Sound 0%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

GEHIRNFOLTER

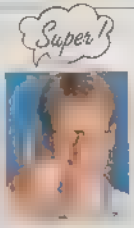
Ishido

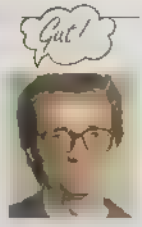
Bisher hatten nur Macintosh- und Game-Boy-Besitzer das Vergnügen, jetzt kann man sich auch auf dem PC stilvoll um den Verstand bringen. Was auf den ersten Blick wie eine simple Domino-Version aussieht, entpuppt sich als exquisites Gehirnmarterwerkzeug wie es nur die abgefeimtesten Programmierer entwickeln können.

72 Spielsteine müssen mit der Maus auf einem acht mal zwölf Felder großen Brett plaziert werden. Jeder Stein hat eine bestimmte Farbe und ein Symbol. Leider dürfen nur Steine nebeneinander abgelegt werden, die entweder in Symbol oder Farbe übereinstimmen. Je mehr Steine das Brett bevölkern, um so schwieriger wird das Unterfangen. Allerdings ergeben sich dann auch vielversprechende Viererkombinationen, sog. "4-Ways", bei denen der Score multipliziert wird. Solitär-Spieler kommen ebenso zum Zug wie Steinchensetzer, die lieber gegen einen Freund antreten wollen. Steht Ihr auf Hektik, dann spielt Ihr gegen die Zeit, steht Euch der Sinn mehr nach Meditation und tiefschürfenden Gedankengängen, dann schaltet Ihr die Uhr einfach aus. Die MS-DOS-Version hat einen eingebauten Editor, mit dem Ihr Spielfeld und Steine ganz nach Eurem Geschmack gestalten könnt. Alle Grafikkarten werden unterstützt, wobei schon die EGA-Version ganz famose Bilder auf den Monitor zaubert. Seid Ihr des Knobelns über, dann könnt Ihr Euch von einem Orakel buddhistische Weisheiten mit in die Ishidolose Zeit geben lassen. vw

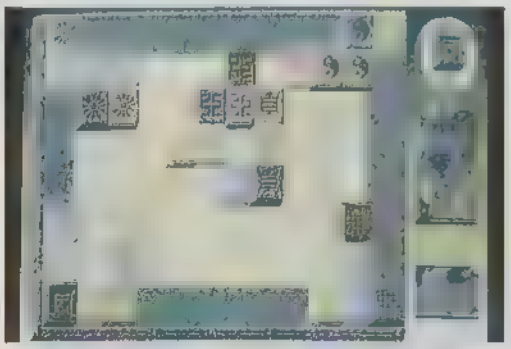
Oh heiliges Orakel, bitte hilf mir weiter (MS-DOS/VGA)

Ishido ist kein [illegible] Ishido ist eine Philosophie. So vielfältig wie das Leben selbst sind auch die möglichen Kombinationen der Steine. Man muß sich nur kurze Zeit mit diesem Programm auseinandersetzen und alles übrige ist vergessen. Das Spiel muß keinen Vergleich mit Schach, Go oder Shanghai scheuen. Einfachen leicht verständlichen Regeln steht ein Kosmos an Zugmöglichkeiten gegenüber. Das Bonussystem führt zu ähnlichen Dauersitzungen vor dem Monitor wie wir sie auch von Tetris kennen. Besonders um Dreier- und Vierer-kombinationen zu bauen ist eine Menge Vorstellungskraft vonnöten. Die eingebaute Editierfunktion ändert zwar nichts am Spielablauf, ist aber eine leckere Dreingabe, um sich die stimmungsvolle Grafik ganz nach den eigenen Wünschen zu gestalten. Wer nicht vor Grubelsitzungen zurückschreckt und auch sonst in der nächsten Zeit keine weiteren Verpflichtungen hat, ist mit Ishido sehr gut bedient.

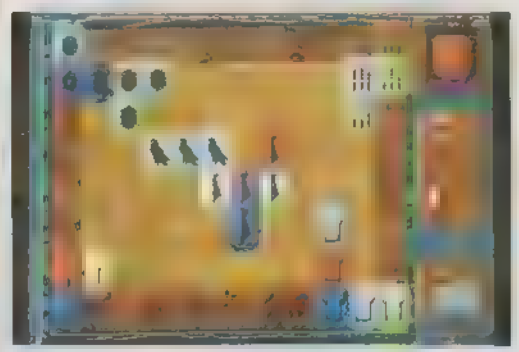




Nach all den Steinchen-wegklick-Titeln der letzten Wochen tut das originelle Steinchen-ablegen Konzept der Spielerseele gut. Ishido ringt Euch zunächst eine gewisse Warmspielpflicht ab ("Wie war das doch gleich mit den Four Ways?"), doch dank superleichter Bedienung und ausführlicher Dokumentation hat das "Bahnhof"-Gefühl bald ein Ende. Schon bald legt man hurtig seine Steine ab, sinniert über risikovolle Kombinationen und liefert sich Highscore-Duelle mit Freunden. Die bis ins letzte Detail ausgefüllten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß. Zudem sieht die PC-Version unter allen Grafikkarten relativ gut aus und spielt sich selbst mit Tastatur flüssig. Ihr dürft Euch aber nicht an der Portion Zufallstoren, die über die Vergabe der Steine waltet. So ist es nicht [illegible] Steine zu plazieren, doch dafür spielt sich jede [illegible] Runde anders. Ein rundum edles Tüftelspiel mit glänzender Aufmachung, bei dem man unbedingt mal reinklicken sollte. Und vielleicht verrät Euch das Orakel ganz nebenbei ein paar Einzelheiten über den Sinn des Lebens.



Auf edlem Marmor spielt es sich besonders stilvoll (MS-DOS/VGA)



Wer entdeckt die erste "Four-Way"-Möglichkeit? (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade, Zirka Preis: 85 Mark

MS-DOS	87 %	AMIGA
Grafik: 67 %	Sound: 10 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel		
ATARI ST		**C 64**
in Vorbereitung		nicht geplant

Seit Monaten sehnsüchtig erwartet - jetzt endlich gibt's POWER PLAY zum Abonnieren!

mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen

das Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk

neueste Software auf Herz und Nieren geprüft

mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen

Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM

...oder wißt Ihr was Besseres??!

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1 _____ Seite _____

2 _____ Seite _____

3 _____ Seite _____

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: _____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips. _____

Eure Nachricht an die Redaktion

POWER-Coupon

für meine kostenlose private Kleinanzeige in **Ausgabe 1/91** von POWER PLAY

Rubrik:			
	Amiga	Atari ST	Nintendo
	C 64 128	Sega Master	PC Engine
	MS-DOS-PCs	Sega Mega	Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Einsendeschluß: 12. November 1990

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich die Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum _____ Unterschrift _____

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland: zgl. Porto, für [illegible]) abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. [illegible] erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

01 AD 10 DA

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema

Ich besitze einen Computer Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname

Straße

PLZ/Ort

Telefon:

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 16. November 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO TOP TEN

1. Sim City
2. Lost Patrol
3. Emlyn Hughes Soccer
4. Klax
5. F-29
6. Tie Break
7. Invest
8. Midnight Resistance
9. Rings of Medusa
10. Logo

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINE[illegible]S AU[illegible]

Hallo Clubfreunde!

B.I.T.S. Computer Club
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C64
Leistungen: monatlich [illegible] Clubzeitschrift, PD-Service, Spiele-Turniere, Club-Mailbox, Software [illegible]
Schwerpunkte: [illegible] Tips & Tricks, Lösungen, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagow[illegible] 1
Postfach 21 02 65
1000 Berlin [illegible]

Fullshop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline, zweimonatlich Clubzeitung, [illegible] Spiele-Verleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 35 Mark
Anschrift: Stefan [illegible]
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline, Clubzeitung, stets neueste Katalogue von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble
Matthias Hornsdorf & Andreas Matte
Bugenhagenstr. 19
4000 Berlin [illegible]

Magic Soft Club
Computertyp: C 64
Leistungen: drei Computermagazine jährlich, 3x Diskette
Anschrift: Magic Soft Club
Sascha Leupold
Gartenweg 40
2070 Ahrensburg

Softlun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tipps, PD-Bibliothek, Software-Tests
Mitgliedsbeitrag: 55 Mark
Anschrift: Mario [illegible]
Ahrensburger Landstr. 24
2[illegible] Ahrensburg

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Leistungen: PC Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammelankäufe von Spielen, Source Code Bibliothek, Hotline
Schwerpunkte: [illegible] Erfahrungsaustausch, 5 Hilfen für Atari STE Anwender und [illegible]
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Atari STE Club Germany
c/o Birgit Bergsoom
Postfach [illegible]
2250 Husum

128er Club Uwe Schwesig
Computertyp: C 128, C 64
Leistungen: [illegible] zum Programmieren des C 128, umfangreiche PD-Diskettenbibliothek, [illegible] BRD
Schwerpunkte: [illegible] Tricks, [illegible] Hilfestellungen bei Problemen, [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: Uwe Schwesig
Dorfstr. 9a
[illegible] Moorrege
Tel.: [illegible]

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS, C64, Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fachzeitschrift, Tipps, [illegible] Clubzeitschrift
Schwerpunkte: [illegible] PD Software, Modulverleih, Systeme
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: Tele Club Deutschland
Gesamtbank Achim
c/o Volker Niemeyer
Debeler Weg 30
[illegible] Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: [illegible] zentrale Computerbörse, mehrere [illegible] Rechner, Fachbibliothek, PD-Disketten, Bezugsquellennachweis, Submarine
Schwerpunkte: [illegible] Anwendungen
Mitgliedsbeitrag: Einmalgebühr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari-Computer-Team e.V.
Postfach [illegible]
2870 [illegible]

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich [illegible] Infobrief über Anwendungs- und Spielprogramme, PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Südbrookstr. 18
29[illegible] Wennigsen

Der Computer Club e.V.
Computertyp: alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Handelsprogrammen, [illegible] und Anleitungs- und Informationsbibliothek, Mailbox
Schwerpunkte: einer größte Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. [illegible] Mark, alle anderen 30 Mark
Anschrift: Der Computer Club e.V.
Postfach [illegible]
10[illegible]7 Neustadt

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatlich [illegible] Mailbox, PD versand, Fachbibliothek, Spieletipps
Mitgliedsbeitrag: 25 Mark jährlich
Anschrift: Advanced Atari Club
Eichenweg [illegible]
3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64, MS-DOS
Leistungen: monatl. Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: [illegible] Mark monatlich
Anschrift: Blackboys
Pa[illegible] K. 024-8tD
3253 Hess. Oldendorf

Kindercomputerclub KCC
Computertyp: C 64
Leistungen: Spielesuche, Wettbewerbe, [illegible] Clubzeitschrift, [illegible] monatlich [illegible] Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: [illegible] Mark jährlich, [illegible] bis 5 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Werfer-Weg 2
[illegible] M.-Gladbach
Kennwort: [illegible]

Mega Drive Fan Club NRW
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Farbfotos, [illegible] Tauschbörse
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW
Thomas Tewwoot
Wiesenstr. [illegible]
[illegible] Siegen
0271-[illegible]856

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Leistungen: [illegible] Bastelanleitungen und [illegible]
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Original-Spiele, Grafik und Programmierung
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: T.S.M. Club
Kostbarstr. 59
[illegible]

Lords of Imagination
Computertypen: [illegible] alle Systeme
Leistungen: Club-Zeitung, [illegible] Kontakt, [illegible] Bibliothek, Einführungsseminare, Tipps und Tricks, Wettbewerbe, jährliche Clubtreffen
Schwerpunkte: Allgemeine Rollenspiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: [illegible] Rollenspiel
Postfach 22
4777 Welver

Der Club
Computertyp: alle Computertypen
Leistungen: Club T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, kostenlose Submarine, Clubheft und Veranstaltungen, Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Der Club
Gustav-Heinemann
Gustavsweg 57
5000 Köln

VGC-The Video Gamblers
Computertyp: Sega, Mega Drive, PC Engine
Leistungen: Club-[illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] 10 Mark
Anschrift: Andreas Knauf
Sandstr. 5[illegible]
5[illegible] Bad Godesberg

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anspielmöglichkeit, [illegible] PD-Software, [illegible] PD-Service, Spieletipps
Anschrift: Amiga Magic
[illegible] Mark [illegible]
Mitgliedsnummer
[illegible] Bahnhof

T.U.C.
Computertyp: Amiga, alle außer 3000er
Leistungen: aktuelle PD Software, Clubzeitung, Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PC
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: Alexander [illegible]
Birkengang [illegible]
6190 Stockstadt

Thomy und Stulls Strategie- und Adventure Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures, Tips & Tricks, Spieletauschbörse
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: Thomas Kroll
Hauptstr. [illegible]
5206 Seelscheid

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo, Sega Master System, Sega Mega Drive, PC Engine
Leistungen: Spieletipps, Wettbewerbe, Informationen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark pro Vierteljahr
Anschrift: Videospielclub Joystick
Hauptstr. 8
5470 Sinzig/Rh.
Tel.: 02641-[illegible]

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Leistungen: [illegible] Clubzeitung
Schwerpunkte: Pac-Man-Spiele
Mitgliedsbeitrag: Mark monatlich
Anschrift: Pac-Club
Dirk Heim
[illegible]
[illegible] Weed

Copy Soft
Computertyp: C 64, C 128
Schwerpunkte: Spieleprogrammierung in Basic
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: Copy Soft
Am Kiefernhagen 6
6786 Winnweiler

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga, C 64, C 128
Leistungen: Clubzeitung, Clubabend, Ping-Pong-Turnier, Sammelbestellungen, [illegible]
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: [illegible] 2 Mark, Einwaeschsen 4 Mark monatlich
Anschrift: [illegible] Computer Club
[illegible]
[illegible]

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64, Amiga
Leistungen: Fachbibliothek, wöchentlicher AGDS-Treff
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen für Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: einmalig [illegible] Mark
Anschrift: R. Schwarzschmidt
Dornbergstr. [illegible]
6050 Offenbach/Main

CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALL

Hallo Clubfreunde, es ist soweit: Auf dieser Seite findet Ihr **alle** Clubs auf einen Blick, die bisher in unserer Clubdatei aufgenommen wurden. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospielsystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Pakos

Richtet Eure Zuschriften an

Markt & Technik Verlag
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Computertyp: C 64, A500, A1000, A2000 usw.
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark
Anschrift: Club 6806x
Ahr St. Schall
Bad[illegible]
6906 Wiesloch
06222/9-2658

Phoenix Computer Club
Computertyp: [illegible]
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: [illegible]
Burgweg 3
7186 Billingsba

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Infinity Computerclub
Computertyp: [illegible] DOS, C 64, [illegible] 128
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] Mark monatlich
Anschrift: [illegible]
Sechsindenslege 9

PDC Public Domain Club München
Computertyp: Atari ST
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: PC-Software
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich
Anschrift: PDC Public Domain Club München
[illegible]

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo, PC-Engine
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: INTERDO CLUB
Herzog-Otto Str. 4
[illegible]

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubblatt, Spieletests
Schwerpunkte: [illegible] und spielerische Computer
Mitgliedsbeitrag: keine
Anschrift: Damocles Userclub
[illegible]
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: Spielen, [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Off Videospielclub
Computertyp: [illegible]
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible]
Anschrift: [illegible]

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] 20 Mark, [illegible] 6 Mark, [illegible] 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Pau[illegible] Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine
Leistungen: [illegible]
Schwerpunkte: [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] 5 Mark
Anschrift: PC Engine Club No 1
Wolfgang Schindle
Postfach 322
8939 P[illegible]

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Chitmagazin, [illegible] Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anzeigenbörse, Tips und Tricks, VIP Clubbar, [illegible], Diskussionsforum, Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120 Schilling im Jahr, bis 21 Jahre: ermäßigt 350 Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A 1070 Wien

The OutRunners
Computertyp: Mega System, Mega Drive
Leistungen: [illegible] Hotline, zweimal im Jahr Gewinnspiele
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark im Jahr
Anschrift: The OutRunners
Wa[illegible] Str. 24/23
A 1090 Wien

Blue Danube ATARI Club
Computertyp: Atari ST, XL, XE, [illegible] VCS 2600
Leistungen: [illegible] Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsendeaufgaben, Tips & [illegible]
Mitgliedsbeitrag: [illegible] 300 öS
Anschrift: Blue Danube Atari Club
[illegible]
A-[illegible] St. Lorenzen
0 38 64/25 45

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubaktionen
Mitgliedsbeitrag: keine, Mitgliedschaft [illegible] möglich
Anschrift: Mega Club
M[illegible] Brandis
[illegible]
[illegible]

Comic NEWS

Der Tip für alle Freunde von **Gaston**: Im **Alpha**-Verlag erscheint mit **Baston — die größte Pfeife aller Zeiten** — die ultimative Parodie auf den witzigsten Büroangestellten der Comicgeschichte. Über 40 der bekanntesten Künstler haben in diesem Band mit Gaston all' das angestellt, was sie schon immer machen wollten, aber sich nie so richtig trauten (und diesmal kommt die Lachmöve nicht einfach so davon).

Der Comicklassiker **Exterminator 17 des Künstlerduos Bilal/Dionnet** ist jetzt in einer Sammlerausgabe bei **Alpha** erschienen.

In ferner Zukunft kämpfen die Mächtigen nicht mehr selbst, sondern schicken Androiden ins Feld, die Exterminatoren. Das Vorläufermodell Exterminator 17 wird durch Seelenwanderung zum denkenden Roboter und macht sich auf, die Androiden vom Joch der Unterdrückung zu befreien. Die Geschichte erinnert ein wenig an die "Blade Runner"-Vorlage "Träumen Androiden von elektrischen Schafen?", ist aber leider nicht so anspruchsvoll. Bilal selbst gab zu, daß ihn ab Seite 10 die Story nicht mehr interessierte und daß er nur noch zu Ende zeichnen wollte. Dennoch gehört Exterminator 17 zu den wichtigsten SF-Comicwerken und sollte in jedem Bücherschrank zu finden sein (bei Carlsen gibt es ihn auch als Taschenbuch).

Wehe wenn die Schrauben rosten: Exterminator 17 auf den Weg zum Ersatzteillager.

Keinen Klassiker, sondern etwas völlig Neues findet der Leser in der Serie **Thaneros**, von der Band 1 gerade bei **Splitter** erschienen ist. In diesem wunderschönen Buch gerät ein ganz normales Pärchen während eines Spaziergangs in eine fremde Welt, in der nichts so ist, wie es scheint. Aus dem Picknick wird eine Wanderung durch ein Land, gegen das Transsylvanien zur Zeit des Grafen Dracula ein heimeliger Ort war. Die Bilder zu dieser Serie sind beeindruckend fantasievoll und herrlich unheimlich. Auch kommt neben der Spannung der Humor nicht zu kurz. Bleibt nur zu hoffen, daß die Fortsetzung bald erscheinen wird.

In Deutschland taten sich die Leser mit den opulenten Bildern des **Phillipe Druillet** immer etwas schwer, die morbiden und unheimlichen Geschichten taten ihr übriges. Ganz in dieser Tradition ist sein neuestes Buch **Nosferatu** erschienen im **Carlsen Verlag**. Der Vampir in Druillets Geschichte ist der letzte seiner Rasse, verfolgt von mutierten Opfern eines Nuklearkriegs. Verbittert jagt er seiner Nahrung nach, die ihm nicht schmeckt — in seiner Einsamkeit verliebt er sich in eine Schaufensterpuppe, die ihrerseits von Mutanten gefressen wird. Nosferatu ist eine bitterböse Geschichte über die Einsamkeit und den Sinn des Lebens. Der französische Zeichner erhielt übrigens vor zwei Jahren auf dem Comic-Salon in Angoulême den "Grand Prix Alfred" als Auszeichnung für sein Gesamtwerk.

Leichtere Kost sind die neuen Abenteuer des **Leutnant Blueberry**, die nun bei **Carlsen** erschienen sind. In diesen neuen Geschichten, die nicht mehr von Jean Giraud, sondern von **Colin Wilson** gezeichnet werden, erlebt der junge Blueberry seine ersten Abenteuer. Ein Westerncomic für Anspruchsvolle.

Eric Hegmann/al

◄ Groß der Hut, finster die Miene, schnell der Revolver: Leutnant Blueberry

Flashpoint Elektronik u
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097
Fax 04551/1342

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

Riesen Auswahl - Kleinste Preise

Nintendo-Spiele zu traumhaften Tiefstpreisen

FLASHPOINT

Nintendo

NES - Castlevania

NES - Legend of Zelda

Fitness-Matte, der Spaß für die ganze Familie

NES - Fitness - Matte

Noch mehr Nintendo - Konsolen Knüller Preise !
Oktober Sonderangebote

Mach Rider	53,94
Soccer	53,94
Super Mario Bros.	59,94
Xevious	69,94
Anticipation	55,94
Ghost'n Goblins	75,94
Section Z	75,94
Trojan	75,94
Top Gun	75,94
Wrestlemania	75,94
Super Mario Bros. II	75,94
Remote Controller	86.94
Docking Bay 10	29,94

Für Sammler:

Original NINTENDO-Jahreskalender 1990
(Farbdruck mit Tips & Tricks) **25,94**

SEGA MEGA DRIVE

***SEGA MEGA-DRIVE PAL**
incl Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

***SEGA MEGA-DRIVE RGB**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **269,94**

Moonwalker	89.94
Super Monaco GP	79 94
Insector X	94 94
Super Hydlide **	134,94
Populus **	119 94
Budokan **	119,94
Klax	89 94

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden
Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation

Händleranfragen erwünscht.

Das Wunderding für den Game-Boy

GAME - LIGHT

- vergrößert das Sichtfeld
- gleichmäßige Ausleuchtung des Sichtfeldes
- dadurch auch Spielen bei Dunkelheit möglich
- leicht aufzusetzen
- sicherer Halt

nur 59,94

Game Boy incl Tetris	**158,94**
Solar Striker	44,94
Tennis	44,94
Super Mario Land	44,94
Qix	44,94
Golf	44,94

PC Engine

***PC-Engine Core Grafx RGB**
incl. Netzgerät, ohne Spiel **339,94**
incl Netzgerät, mit Spiel **369,94**

***PC-Engine Core Grafx PAL**
incl Netzgerät, ohne Spiel **299,94**
incl. Netzgerät, mit Spiel **329,94**

Klax	104,94
Darius Plus	a.A.
Afterburner	a.A.
Batman	a.A.
Y's (CD) **	119,94

** Englische Version, mit englischer Anleitung
Unsere Preise verstehen sich zzgl. Versand u. Nachnahmekosten

Coupon ASM 11/90
Fordern Sie unseren Spezialkatalog an ! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name .....
Str. .....
Ort .....

System Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy
☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CREME DE LA CREME

Wie unschwer zu erkennen ist, hat sich die Crème de la crème seit dem letzten Monat ein wenig verändert. Ab der nächsten Ausgabe wird sie sich zudem auf zwei ganzen Seiten breitmachen. Davon werden voraussichtlich auch die Konsolenfans profitieren. In dieser Ausgabe gehen wir der Frage nach: Aus welchem Land kommen die besten Computerspiele? Dabei zeigte sich, daß sich unter den Spieleherstellern "Exoten" wie Holländer, Spanier und Skandinavier in den letzten zwölf Monaten extrem rar gemacht haben. Andere Länder als Frankreich, Deutschland, England und die USA wurden so nicht berücksichtigt. Die prozentuale Verteilung aller Spiele der letzten zwölf Monate mit einer POWER-WERTUNG über 70 Prozent könnt Ihr unserer Grafik entnehmen. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz		Titel	POWER WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
	1)	Rainbow Islands	91%	7 Monat	4/90
2	2)	Indiana Jones Adventure	90%	9 Monat	1/90
3	3.	Pirates	89%	7 Monat	4/90
4	(4)	Maniac Mansion	88%	7 Monat	4/90
5	(5)	Starflight	86%	8 Monat	3/90
6	(6)	F 16 Combat Pilot	84%	9 Monat	11/89
7	7)	RVF	84%	9 Monat	1 /89
8	8)	Typhoon Thompson	83%	6 Monat	3/90
9	9)	Emlyn Hughes Soccer	83%	3 Monat	6/90
10	10.	Might and Magic I	83%	2 Monat	6/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz		Titel	POWER WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1		Chaos strikes back	92%	9 Monat	2/90
2	2)	Rainbow Islands	90%	5 Monat	5/90
3	(3)	Ultima V	90%	7 Monat	4/90
4	(4)	Indiana Jones Adventure	90%	9 Monat	1/90
5	5)	Klax	89%	6 Monat	5/90
6	(6	Maniac Mansion	88%	9 Monat	11/89
7	(7)	Pirates	87%	9 Monat	1 /89
8	(—)	Cadaver	86%	1 Monat	10/90
9	8	Tower of Babel	86%	9 Monat	12/89
10	10	Emlyn Hughes Soccer	83%	5 Monat	6/90

Die besten Videospiele

Platz		Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	(1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3)	Mr. Heli	PC Engine	90%	3/90
4	(4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(5)	Tetris	Nintendo	[illegible]	8/90
6	(6)	Shanghai I	PC-Engine	88%	9/90
7	(7)	Super Mario Land	Game Boy	88%	[illegible]
8	(8)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9	(9)	Ultima IV	Sega	86%	8/90
10	10)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
11	11)	Thunder Force II	Mega Drive	85%	9/90
12	(12)	Phantasy Star I	Mega Drive	85%	[illegible]
13	13)	Sokoban	Mega Drive	85%	[illegible]
14	(14)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
15	15)	Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz		Tite	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	1)	Populous	92%	7 Monat	3/90
2	(2)	Ultima VI	92%	6 Monat	5/90
3	(3)	Railroad Tycoon	92%	3 Monat	7/90
4	(5)	Their finest Hour	88%	9 Monat	12/89
5	6)	Maniac Mansion	88%	8 Monat	3/90
6	(—)	Wonderland	88%	1 Monat	10/90
7	(—)	Silent Service II	87%	1 Monat	10/90
8	( )	Champions of Krynn	86%	7 Monat	3/90
9	(8)	LHX Attack	86%	5 Monat	6/90
10	(9)	PGA Tour Golf	86%	2 Monat	9/90

Die besten C64-Spiele

Platz		Tite	POWER WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(2)	Sentinel Worlds	81%	7 Monat	3/90
2	(3)	Dragon Wars	81%	9 Monat	2/90
3	(4)	Starflight I	79%	6 Monat	5/90
4	(5)	Pipe Mania	77%	5 Monat	6/90
5	(6)	Gotcha	76%	9 Monat	9/89
6	(7)	X Out	75%	5 Monat	5/90
7	(8	Xenomorph	74%	2 Monat	5/90
8	(—)	TV Sports Footba	73%	1 Monat	7/90
9	9	Hammerfist	72%	2 Monat	7/90
10	(10)	Shinob	72%	2 Monat	90

Die besten Computerspiele

Platz		Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
	1	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	3:	Ultima V	MS-DOS	92%	5/90
4	4	Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5	5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(7)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(8)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	90
10	(11	Pirates	Amiga	89%	4/90
1	12)	Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(13)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13	(14	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
14	5	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15	6)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	1 /89
16	(—)	Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17	18)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18	(—)	Silent Service	MS-DOS	87%	10/90
19	(—)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20	(9)	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90

Woher kommen die Hits?

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Hoe, was ist denn jetzt los? Nur noch eine halbe Seite Highscores? Ja, ab dieser Ausgabe gibt es die Highscore-Ecke wieder in kleiner Form. Da die meisten von Euch lieber eine kleine (aber feine) Highscore-Ecke wollten, haben wir uns danach gerichtet.

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. *mh*

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Regenbogensüchtig: Oliver Lunk

Tetrissüchtig: Tom Schmidt

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Arkanoid
Amiga: 863.380 von Michael Meyn, Rielingshausen

Bionic Commando
ST: 1.194.805 von Jan Zeleny, Hemmingen

Block Out
C 64: 48.155 von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Block Out
MS-DOS: 75.189 von Jörn Cölsch, Undeloh-Wesel

Devil Crush
PC-Engine: 103.194.400 von Manfred Arbesmeier, Ingolstadt

Klax
ST: 1.454.025 von Enno Scholz, Neutraubling

Paradroid
C 64: 104.595 von Jens Budig, Eggenstein

Rainbow Island
Amiga: 1.038.900 von Oliver Lunk, Hamburg

Rainbow Island
ST: 726.250 von Stefan Kuch, Hardthausen

Super Star Soldier
PC-Engine: 658.500 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

Silkworm
Amiga: 756.900 (Heli) von Freddy Hupperty, Amel-Belgien

Tetris
Game Boy: 215.999 von Tom Schmidt, Krefeld

Tiger Heli
PC-Engine: 1.436.150 von Jörg Leicher, Nassau

Turrican
C 64: 888.060 von Andreas Luber, München

Twinworld
Amiga: 64.325 von Paul Guillaumon, Regenstauf

Wial

Andreas Albert & Partner
Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

C 64	Disk
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
DELIVERANCE	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
F 16 COMBAT PILOT	[illegible]
GREAT COURTS	54,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	54,90
KENNY DALGLISH SOCCER MATCH	38,90
KICK OFF 2 DT	39,90
KLAX	[illegible]
LORDS OF CHAOS	[illegible]
LORDS OF DOOM	45,90
MANCHESTER UNITED	[illegible]
MIDNIGHT RESISTANCE	37,90
MIGHT & MAGIC 2	49,90
MILESTONES DT	[illegible]
MUDS	38,90
MURDER DT	[illegible]
OIL IMPERIUM DT	38,90
POWERSLIDE	47,90
PUFFYS SAGA	37,90
RA DT	35,90
RICK DANGEROUS 2	38,90
RINGS OF MEDUSA DT	47,90
SATAN	[illegible]
SARACON	[illegible]
SECOND WORLD	[illegible]
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW WARRIOR	38,90
SILENT SERVICE	[illegible]
SKATEWARS DT	[illegible]
SLY SPY	[illegible]
SNOWSTRIKE	[illegible]
SPY WHO LOVED ME	36,90
STAR COMMAND	59,90
STARFLIGHT DT	38,90
STARGLIDER 2 DT	45,90
STRATEGO DT	47,90
TIME MACHINE	[illegible]
THE COMPILATION	47,90
TURRICANE	37,90
TWINWORLD	[illegible]
VENDETTA	37,90
WHEELS OF FIRE	46,90
X-OUT DT	37,90
ZOMBI	38,90

IBM

AIR TRANSPORT PILOT	99,90
ALL TIME CLASSICS	[illegible]
BATTLECHESS 2	75,90
BUCK ROGERS	69,90
CARMEN SAN DIEGO DT	72,90
CENTURION DEFENDER OF ROME	65,90
COLONEL'S BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
FOUNTAIN OF DREAMS	69,90
FLIGHT OF THE INTRUDER	[illegible]
FROM COAST TO COAST DT	59,90
GUNS AND BUTTER	75,90
HOYLE BOOK OF GAMES 2	72,90
INDIANA JONES 3 ADV DT	69,90
IRON LORD DT	75,90
ISHIDO DT	75,90
IT CAME FROM THE DESERT DT	75,90
JACK NICKLAUS II	85,90
KHALAAN DT	64,90
KICK OFF 2 DT	65,90
KINGS QUEST 5	89,90
KLAX	64,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX ATTACK CHOPPER	99,90
LOOM	85,90
M1 TANK PLATOON DT	84,90
MEAN STREETS DT	72,90
MIDWINTER DT	70,90
OPERATION STEALTH DT	72,90
OVERUN	79,90
PGA TOUR GOLF DT	85,90
POPOLUS DT	64,90
POPOLUS DATA DISK DT	39,90
PORTS OF CALL DT	79,90
PRINCE OF PERSIA	69,90
RA DT	54,90
RAILROAD TYCOON	84,90
RESOLUTION DT	85,90
ROCK 'N ROLL DT	64,90
SECOND FRONT	72,90
SECRETS OF SILVERBLADES	86,90
SHARKEYS	69,90
SILENT SERVICE 2	80,90
SIM CITY DT	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SNOWSTRIKE	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	379,90
STARBLADE	59,90
STARCONTROL	75,90
STRATEGO	75,90
SU 25	[illegible]
SUPREMACY	79,90
THEIR FINEST HOUR	99,90
THUNDERSTRIKE DT	65,90
TOURNAMENT GOLF	65,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT	75,90
WELTRIS DT	64,90
WINGS OF FURY	66,90
WOLF PACK	87,90
WONDERLAND	75,90

	ST	AMI
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	59,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	55,90	65,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] MB		69,90
[illegible]	65,90	[illegible]
[illegible] MB		59,90
[illegible]	59,90	59,90
CORPORATION DT		65,90
[illegible]		59,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		65,90
[illegible] WARS		65,90
[illegible] MB	65,90	[illegible]
[illegible] SOCCER	54,90	64,90
[illegible]	59,90	[illegible]
[illegible]	54,90	54,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	65,90	65,90
[illegible]	65,90	65,90
FLIMBOS QUEST DT	65,90	65,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] DT	57,90	56,90
[illegible]	49,90	[illegible]
[illegible] MB	65,90	45,90
[illegible]	65,90	65,90
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	49,90	49,90
[illegible] DT	65,90	65,90
[illegible]	65,90	65,90
[illegible] MB		74,90
[illegible] DT		39,90
[illegible]	55,90	65,90
[illegible]	55,90	55,90
KICK OFF 2 DT	59,90	59,90
[illegible]		85,90
KLAX	[illegible]	49,90
[illegible]	59,90	59,90
[illegible] DT	65,90	[illegible]
LIGHT CORRIDOR DT	65,90	65,90
[illegible] DT	54,90	54,90
[illegible]	69,90	69,90
LORDS OF DOOM DT	55,90	55,90
[illegible]	49,90	56,90
MAGIC FLY DT	65,90	65,90
MANIX	59,90	59,90
MAUPITI ISLANDS	65,90	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT	59,90	59,90
MIDWINTER DT	64,90	64,90
MIGHT & MAGIC 2		[illegible]
MUDS	65,90	55,90
MURDER DT	49,90	59,90
NEUROMANCER DT		65,90
NEW YORK WARRIORS MB		[illegible]
OPERATION STEALTH DT	59,90	59,90
ORIENTAL GAMES DT	65,90	[illegible]
PIRATES DT	55,90	55,90
PLAYER MANAGER DT	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE		59,90
POPOLUS DT	64,90	54,90
POPOLUS DATA DISK DT	35,90	35,90
PORTS OF CALL DT		59,90
POWERMONGER DT	65,90	65,90
PRINCE OF PERSIA	65,90	55,90
RA DT	54,90	54,90
REE HERE DT	54,90	54,90
RED STORM RISING DT		45,90
RICK DANGEROUS 2	59,90	59,90
SARACON	65,90	55,90
SATAN	54,90	54,90
SECOND WORLD	54,90	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2		75,90
SHADOW WARRIORS	49,90	59,90
SIM CITY DT	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT		39,90
SIMULCRA DT	65,90	65,90
SKATE WARS DT	65,90	65,90
SLY SPY	49,90	59,90
SPY WHO LOVED ME	49,90	49,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUPREMACY	66,90	64,90
SWORD OF SAMURAI DT	65,90	65,90
TEENAGE MUTANT	69,90	69,90
THE PLAGUE	59,90	59,90
THEIR FINEST HOUR	69,90	69,90
THUNDERSTRIKE DT	59,90	59,90
TIME MACHINE	59,90	69,90
TOURNAMENT GOLF	65,90	65,90
TURRICANE DT		[illegible]
TV-SPORTS BASEBALL DT		74,90
ULTIMA 5	79,90	79,90
UMS 2 DT	72,90	72,90
UNIVERSE 3	65,90	65,90
UNREAL DT		79,90
VENUS FLY TRAP	54,90	54,90
WHEELS OF FIRE	[illegible]	[illegible]
WINGS DT		74,90
WINGS OF DEATH DT	72,90	72,90
WINGS OF FURY		59,90
WOLFPACK DT		74,90

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
AMIGA MAUS	69,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE	199,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	149,90
XCOPY 2 incl. Hardware	89,90
XCOPY PROFESSIONAL	74,90

• BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR. Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM, Vorkasse plus 5,50 DM, Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

Anzeige

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spielesortiment
wir haben immer alles, was am Markt ist.
Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie auch
wenn Sie die Neuen vorbestellen!

Das Funtastic T-Shirt (XL)	18
AM500 Erweiterg. auf 1MB	159
AMOS Amiga Game Creator	135
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.)	449

Disketten only: 64 AM ST PC
# = auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

Disketten only:	64	AM	ST	PC
007 Spy who loved	4,	69	69	69
688 Attack (1M) #		65		8,
Accolade in Action		8,	8'	8'
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter #		73	73	73
Air Support		73	73	
Alpha Waves #		69	[illegible]	69
AMC Astro M. Corps	39	57	57	
Antares		69	69	
Apprentice #	41		57	73
Armada 2525		8	61	8'
Atomic Strategy #		58	59	65
B.A.T.		69	[illegible]	8,
BSS J. Seymour F.Qu.		65	65	
Back to Future 2 #	39	[illegible]	68	68
Bad Blood		73	73	73
Balance of Planet #				95
Ballblazer De Luxe		8'	73	
Battle of Britain #		[illegible]	73	8
Battle Master		65	65	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	73
Blade Warrior		65	65	65
Bonsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Buck Rogers (1M) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	68
Captive		73	73	
Carthago		65	51	73
Castle Master #	39	62	51	62
Champs Krynn (1M) #	65	73	81	81
Chess Champion 2175		77	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeager's A.F.T.	49	73	73	82
Codename Ice Man #		95	95	8,
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	
Course Azure (1M) #	65	91		77
Crack Down	39			
Creature		81	81	
Damocles		65	65	65
Days of Thunder #		66	68	68
Deathbringer		73	73	73
Deuteros #		99	[illegible]	99
Dick Tracy #		81	8,	81
Die Hard #	5	[illegible]	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	81	85	85
Dragons of Flame #	4,	65	65	65
Dynasty Wars #	39	65	5'	73
Earthrise				89
East vs. West #		73	73	73
Eco Phantoms		73	73	
Ekstase #		57	57	5'
Elvira #		77	85	85
Enchanted Land		73	73	
Epic		8'	81	
F-16 Comb.Pi. [illegible] #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	5'	85	99	9'
F-29 Retaliator #		69	65	73
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firezone	41	57	57	
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood		73	73	
Full Met. Planete #		65	65	58
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	8
Geisha (Eternam) 2 #		69	68	73
Gold of Aztecs		65	5,	65
Great Courts Tennis #	57	73	73	73
Gremlins 2	41	53	53	73
Guns & Butter Glob.D #				85
Gunship #	57	65	65	95
Hammerfist	42	45	45	
Heart of China #				99
Heroes Quest (1M) #		99	99	99
Hot Rod	39	65	65	73
Hoyles Card Games 2 #				6'
If it moves, Shoot it		73		73
Imperium 7030		73	73	
Indiana Jones Adv. #		73	73	81
Indy 500 Race #				73
Infestation #		65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73	73
Impekus Drift #		6	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure	73	73		
Invest		65	65	73
Italy 90 Soccer #	49	5	55	73
Keep [illegible] #				97
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.		5	5,	
Kick Off 2 (1M) #	39	65	65	65
Killing Cloud		73	73	73
Kings Bounty #	57	8		8'
Kings Quest 5 #				6
Klax #	41	53	53	62
Knight & [illegible]ght	43	73	73	73
Knights of Legend	5,	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Boulder		69	69	69
Legend of Faerghail #		73	73	81
L. S. Larry 3 (1M) #		99	95	99
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Logo #	4	57	57	73
Loom #		81	81	9
Lords of Doom	45	73	73	73
Lord of the Rings #	73			8,
Lords of the Sea		73	73	
Lost Dutchman M. #		57	51	57
Lotus Turbo Challenge		73	73	7,
Magic Fly (1M)		73	73	
Manchester United #	39	65	51	65
Mania		73	73	
Microprose Soccer 2	57	73	73	8,
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #		73	73	85
Monty Pythons #	41	51	57	73
Murder #	43	65	5	65
Narc #		69	69	76
Necronom	43	73		
Night Hunter #		73		73
Nightshift #		65	65	73
N.Y. Warrior (1M)		89		
Ökolupoly by Vester #			8,	44
Off Road Racer	41	65	65	73
Oil's Well #				97
Operation Harrier FS #		73	73	73
Operation Stealth		65	65	65
Oriental Games #		73	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90		73	73	
Photon Storm		73	73	
Pirates	51	68	65	73
Planet Robot Monst. #	41	5,	53	69
Plotting Puzzle		73	73	
Pool Radiance (1M) #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Powermonger		73	73	
Powerslide	49	65	65	
Prince of Persia #		73	73	81
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		68	73	73
QB Ratley Ford	49	65	65	65
Q-Bert		73	73	
R4 Strategie	4,	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	103
Rain Rot		65	65	
Rank Xerxa		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Rockdore	38	59	47	
Rescue to Fractalus		73	73	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	73	73
Riders of Rohan		68	73	73
Robokid	40	68	68	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rorke's Drift		73	73	
Rotox #		65	5,	65
Saint Dragon		65	65	
Samurai #		73	73	8'
Sarakon	4,	69	69	
Satan	39	57	57	57
Secret Monkey Isl.		8	8	8'
Secret Silver Blades #	65	8,		73
Search for King #				73
Shadow Warriors	4	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2 #				93
Sim City #	4	[illegible]	69	73
Sim City Terra-Ed. #	39	39		39
Simulcra		73	73	
Sly Spy Secret Agent	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	8,	77	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		65	65	73
Star Hunter				73
Star Command	65	77	73	69
Star Control #		73	73	73
Star Trek 5 #		65	65	81
Starflight	41	65	65	
Starflight 2 #				65
Stormlord 2	47	65	65	
Supremacy #		81	81	97
Tank Conqueror	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81		73
Tennis Cup #		73	73	73
The A-Team		[illegible]		69
The Colonels Bequ. #		95	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	54	81
The Munchers		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunderstrike #		65	65	65
Tie Break Tennis	4	65	65	81
Tilt	42	63	63	
Time Machine	42	73	73	
TNT Compilation	55	73	73	
Total Recall	4	73	73	81
Tower Frankfurt		73		
Trap Pinge #		[illegible]	69	73
Treasure Trap	42	73	65	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	86	86	86	86
Universal Mil. Sim. 2 #		73	8	73
Universe 3 #		77	77	77
Unreal		8'		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	[illegible]	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus Flytrap (1M)		5'	5,	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Hock. (1M)		59	65	68
War - Global Dom.				8,
War Jeep		[illegible]	73	
Warhead		65	65	
Wel Trip #		69	69	69
Wolf Planet + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
Windwalker #	5,	77	77	77
Wingleader			85	97
Wings FS (1M)		73	73	73
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		81	95	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	51	57	73
World Cup 90	[illegible]	65	65	
X-Out	41	57	57	
Xiphos	41	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yuppies Revenge #	42		73	73
Zak McKracken #	57	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC). Die FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen und zwar kostenlos.

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren. Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch. Deutlich billiger, oft auch schneller. Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post per Nachnahme + DM 9. und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/I/NL/L/B u.a.) (-14% die Steuer + DM 6.-) In die DDR können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern. Listenpreise + DM 5.-

Drucklegung 14. 9. 90 für die pp

Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

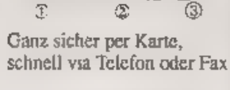
Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super, Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis 15 Uhr. Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenenden) gibt's telefonischen Bestell Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich. Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Mullerstraße 44
D - 8000 Munchen 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Ganz sicher per Karte, schnell via Telefon oder Fax

POWER TIPS

Heft 11/90

ZUM SAMMELN!

Computerspieletips

Da[illegible]es 70
Bad Blood 75
Might & Magic II [illegible]
Codename "Iceman" 76
Railroad Tycoon 78
Tur[illegible]an 78
Dragonflight 83
Tower [illegible] Babel 86
H[illegible]sfar 86
Legend of Faerghail Teil 1 89

Schummelecke

Star Quake, The Plague.

Power-Tips

Ve[illegible]us [illegible] The Fly[illegible]ap
Legend of Faerghail,
Xenon II, Prophecy I,
Ninja Spirit 90

Dr. Bobo antwortet

Hillsfar, Bards Tale II 90
Starflight II, Dragon Wars,
[illegible] 91

Videospieletips

Tennis, Chips Challenge.

Moonwalker, Liveforce,
Air Drive 92
Tatsujin, Thunderforce II
Super Hang On 93
Gates of Zendocon
Ghostbusters,
Metal Gear
Super Darius 94
Devil Crash, Tiger Heli
Super Shinobi
Castlevania
Kid [illegible]us, Afterburner
Meteroid, Gauntlet I 95

Clue Books

Might & Magic I 96

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Damocles

Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt haben fantastische Karten und Tips für das 3D-Spiel "Damocles" eingeschickt und verdienen sich damit den Tip des Monats.

In Capital City:

Man sollte NIE bei 01-01 in den ersten Stock dieses Gebäudes gehen, da hier der "Steuereintreiber" (Collector of Taxes) sitzt. Er "erleichtert" den Mercenary um sein Vermögen!! Für alle, die sich noch immer fragen, wie der Handel funktionieren soll: Die Häuser mit dem Fenster, in dem, wenn nichts in dem sichtbaren Raum steht, drei Nullen an dem schwarzen Balken stehen (0-00), sind Shops. Geht man in diesen Raum und sieht sich jetzt den schwarzen Balken an, wird man feststellen, daß sich die Zahlen ändern, wenn man in seinem Inventar blättert. Legt man jetzt ein Objekt ab, bekommt man den dafür gebotenen Preis. Das Buch im Shop 13-15 gibt wertvolle Tips, genauso wie der Computer im ersten Stockwerk vom Post Office. Wichtig ist es auch, zu wissen, daß im Keller auf 11-08 ein Transmitter steht.

Auf Metis:

Man sollte auch bei 02-06 NIE in das Gebäude gehen, da es sich hier um das TIME WARP PRISON handelt. Geht man doch hinein, wird man für zwei Jahre eingesperrt (bis Mercenary III fertig ist). Auch bei 00-06 wird man im achten Stockwerk bestohlen. Wie schon auf Eris in Capital City wird man um sein Vermögen erleichtert.

Auf Chaldea:

Auf 08-08 befindet sich ein Auto, der Key CV 22 und ein Transmitter. Außerdem sind fast alle Häuser Shops. Auf keinen Fall in 06-08 in den ersten Stock gehen, da man hier mit einer "Villa" betrogen wird. (Man verliert sein ganzes Geld und wird Besitzer eines kleinen Häuschens auf Eris.)

Auf Dion:

Den Safe aus dem Novagen Office kann man mit Sprengstoff (Stärke 0) öffnen. Sprengt man den Authors Computer, gibt's ein Feuerwerk.

Allgemein:

Wo drei der vier Zünder der Novabomb liegen:

Zünder 1: Ur — 07-01 (getarnt als Sideboard).

Zünder 2: Eris — Snow Island — 03-00 (getarnt als Cupboard).

Zünder 3: Gäa — Chaldea — 05-06 (getarnt als Hi-Fi-Anlage).

Wo man die Novabomb findet, Novabomb: 09-02 (hier befindet sich auch ein wertvolles Piano).

Zeit sparen: Wie man sicherlich schnell festgestellt hat, verbrauchen Raumflüge extrem viel Zeit. Wir haben eine Methode gefunden, die fast gar keine Zeit verbraucht. Dazu bemächtigt man sich des Antigrav-Gerätes auf Key West (07-07, Basement). Man fliegt jetzt zu dem Transmitter auf Capital City, steigt aus dem Raumschiff aus und nimmt es mit Hilfe des Antigravs "in die Hand"! Man kann jetzt in das Gebäude gehen und mit dem Transmitter reisen.

Türen: Mit Hilfe des Timed Detonator und Explosives ist man in der Lage, verschlossene Türen aufzusprengen. Man benutzt die Sprengstärke 3 und postiert den Sprengstoff vor der betreffenden Tür.

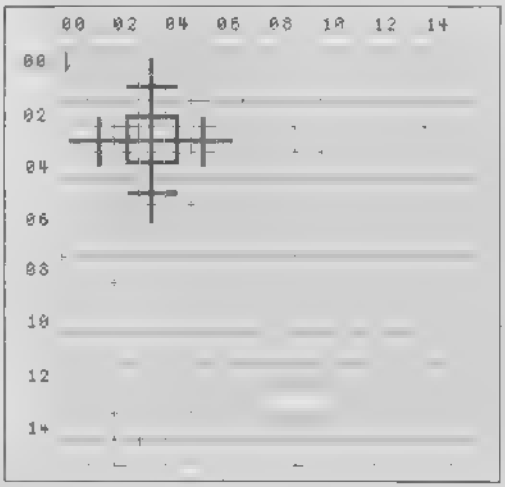
1000000 Credits: Man nimmt das Lottery Ticket (Clotho: 01-00) und fliegt danach zum IDI-Camp (Cyclopes: Mitte der Stadt). Betritt man das Gebäude, gewinnt man 1000000 Credits! Da lacht das Bankkonto und der Held freut sich. *vw*

Die 500 Mark für den Tip des Monats können in diesem Monat Jan und Peter Engehausen aus Schwarmstedt auf ihrem Konto verbuchen. Damit dürfte die Orientierung auf den Damocles-Welten kein Problem mehr sein.

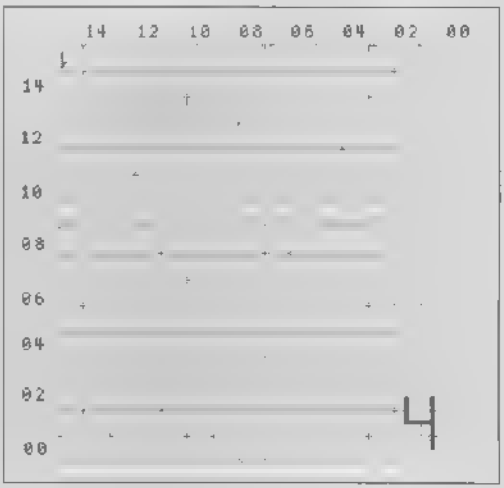
Zum x-ten Mal das leidige Thema Karten: Weg bes Papier! Schwarzer Stift! Auch der Gebrauch eines Lineals wäre nicht schlecht. Wir können Karten, und seien sie noch so niedlich oder kunstvoll wertvoll, nicht verwenden, wenn sie mit Buntstiften auf zerknittertem Karopapier gemalt sind. Ist doch ein Jammer, wenn Ihr Euch die ganze Mühe umsonst macht!

Zaubersprüche werden memoriert und Messer gewetzt: "Pool of Radiance" ist da! Schwer, komplex und höllisch gut. Dementsprechend wird auch der Bedarf an guten Lösungen und Karten zu diesem Spiel wieder sprunghaft ansteigen. Also, liebe Rollenspielkollegen, frisch gewagt und schnell mal durchgespielt. Und dann ab in die Post mit Euren Erfahrungen. Viel Spaß und keinen Programmabsturz, wünscht Euch Volker.

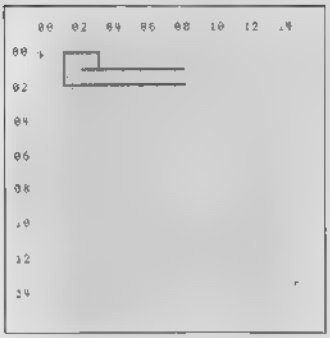
Acheron



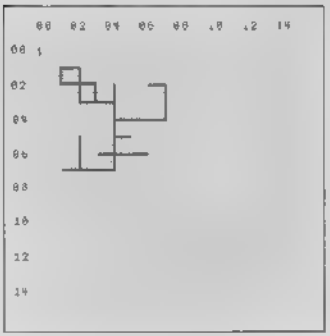
Atropos



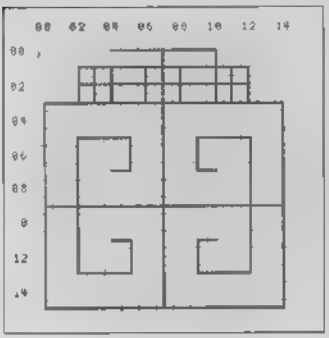
Bacchus



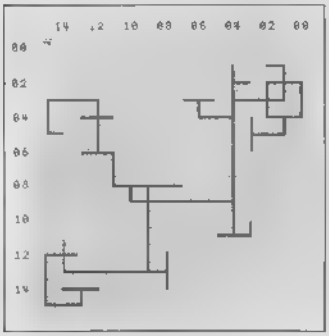
Eris - Bare Island



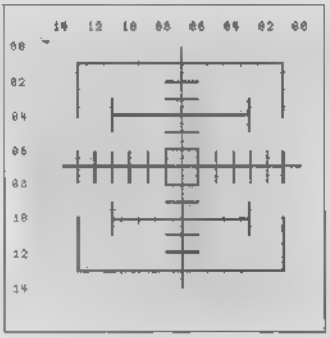
Dion - Birmingham Island



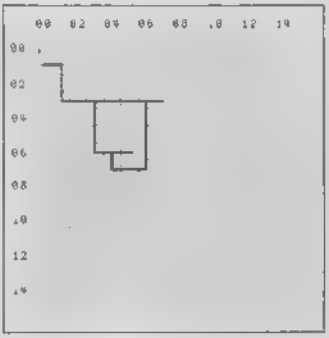
Eris - Capital City



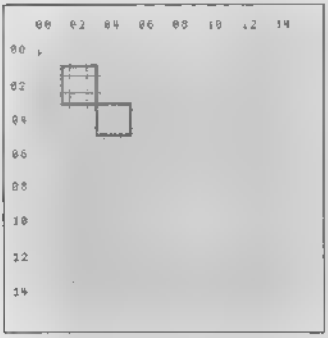
Gaea - Chaldea



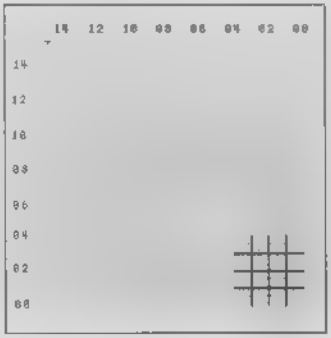
Clotho



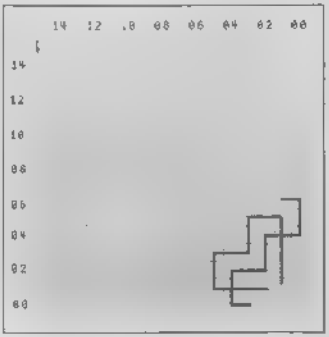
Cronus



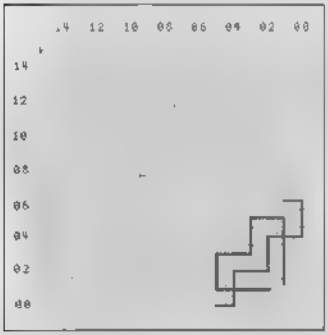
Cyclopes



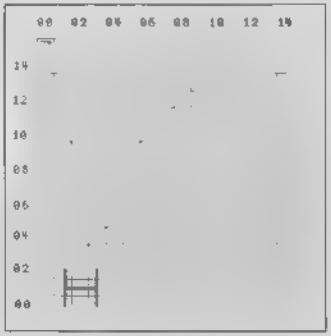
Dion - East



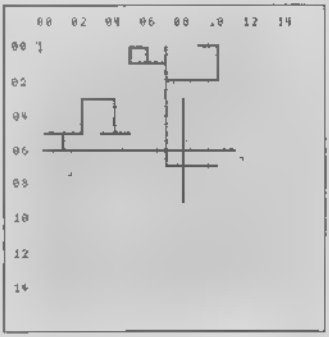
Dion - North



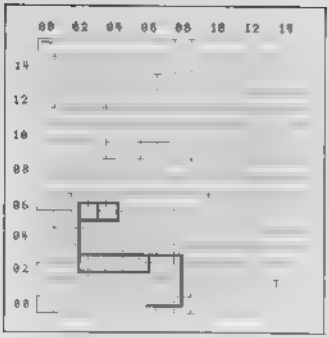
Icarus



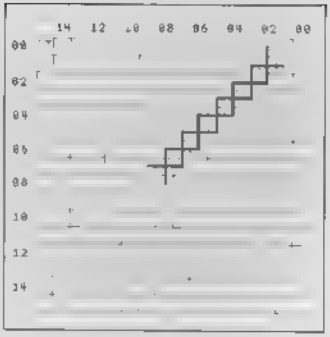
Eris - Key West



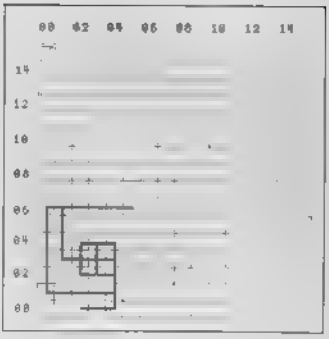
Logos



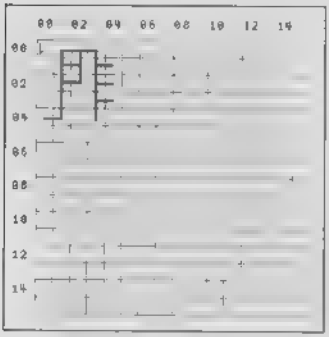
Mentor



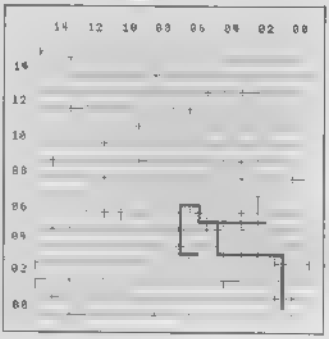
Metis



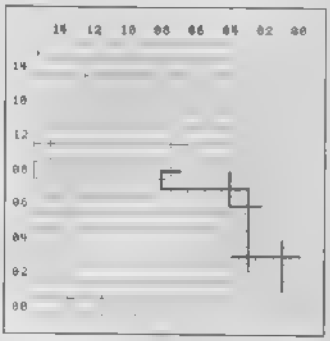
Pan

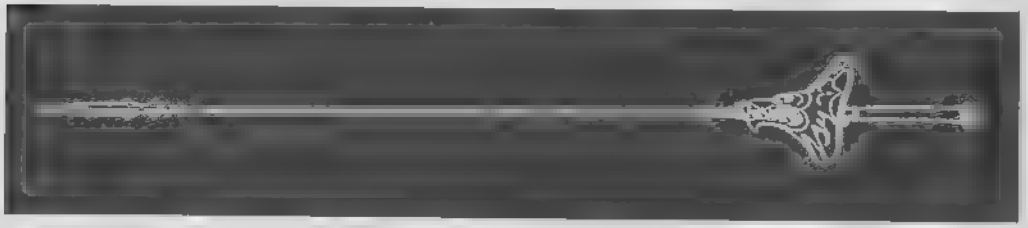


Perseus

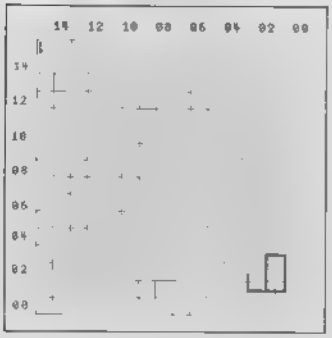


Eris - Snow Island

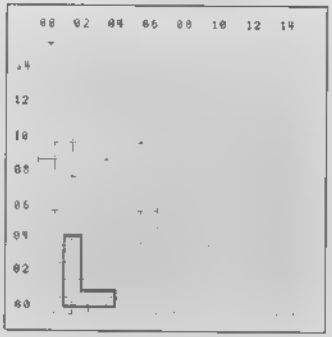




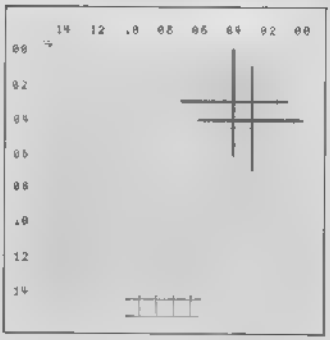
Theon



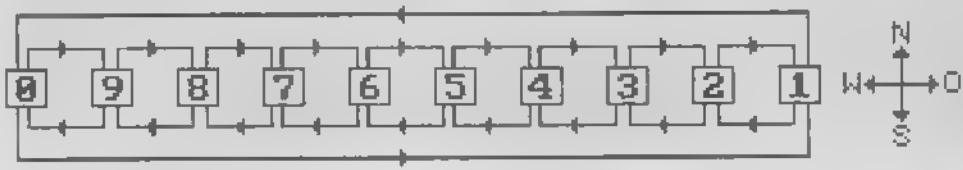
Tolosa



Vesta



Transmitterkarte



0 = 07-01 Gaea		9 = 09-07 Mentor	
8 = 02-08 Bacchus		7 = 04-02 Logos	
6 = 08-08 Gaea		5 = 11-08 Eris	
4 = 04-06 Vesta		3 = 08-06 Metis	
2 = 03-14 Dion		1 = 06-02 Eris	

DYNATEX

*** SNK NEO GEO * GAMEBOY * SEGA MEGA DRIVE ***
*** ATARI LYNX * PC-ENGINE * SUPER GRAFX ***

SNK NEO GEO
NAM 1975
Magician Lord
Baseball Stars
Players Golf
Ninja Combat
Riding Hero
Cyberlip

ATARI LYNX
Electrocop
Blue Lightning
California Games
Chip Challenge
Gates of Zendocon
Gauntlet III
Slime World
Rampage
Klax

SEGA MEGA DRIVE
Batman
Eswat
Phelios
Phantasy II Eng
Golden Axe
Columns
Hurrican
World Cup Soccer
After Burner II
Moon Walker
Populous
Monaco Grand Prix
Klax
Junction
Helifire
X.D.R
Rastan Saga II
Ghostbusters
Thunderforce III

PC-Engine
Super Star Soldier
Image Fight
Download
Puzznic
Ninja Spirit
Ghosts'n Ghouls SG
Armed Force
World Court Tennis
Son Son II
Tiger Heli
Klax
Formation Soccer
Out Run
After Burner I
Rabio Lepus
Bonks Adventure
Darius
Helifire
Devil Crush

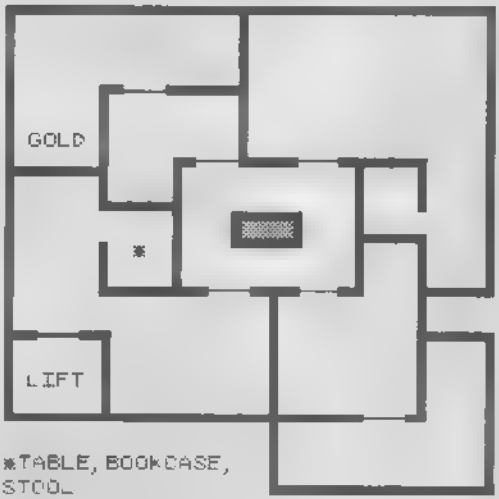
GAMEBOY
Alleyway
Golf
Super Mario Land
Quix
Solar Striker
Tennis
Pinbal
Wizards & Warriors
Kwirk
Balloon Kid
King of the Zoo
Burai Fighter
Spiderman

Gameboy mit Tetris
Batterieset mit Netzteil
Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand
Öffnungszeiten Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr, Sa. 10.00-14.00 Uhr
Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax (02301) 2634 * Inh. Hans J. Grahl
(02301) 4134 oder 4153

Vesta-Parliament

Solon-College



Bad Blood

Hilfe für alle Mutanten bietet Hubertus Hinse aus Bielefeld. Er hat Origins Endzeitspektakel "Bad Blood" gelöst. Die Menschheit ist nicht vernünftig geworden. Irgendjemand hat auf den roten Knopf gedrückt. Die Raketen sind gestartet, und die Welt ist im atomaren Feuer untergegangen. Die großen Feuer sind verloschen. Menschen und Mutanten leben nebeneinander — mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: wie?

1. In Mardok

Sofort nach Sonnenaufgang den Himukk aufsuchen, er gibt das Stichwort "oracle". Der Shaman verrät, daß man in Nivvik nach dem Oracle suchen sollte. Im südöstlichen Teil der Stadt Innok ansprechen. Er erzählt von "urse". Alle auffindbaren Waffen mitnehmen.

2. Nach Nivvik

Richtung Norden bis zum Fluß gehen und ihm in westlicher Richtung folgen. Kurz vor dem Lake Acrus den Fluß verlassen und weiter nach Westen laufen. Im Dorf den Himukk aufsuchen. Er erzählt, daß der Shaman, der das Oracle kennt, von den Kejek entführt wurde. Danach den Mutanten Hannok nach "kejek" fragen. Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger! In einem der Häuser liegt der Satscan; unbedingt mitnehmen!

3. Zum Camp

Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Wölfe eliminieren und mit dem Alten sprechen. Ceedee (CD-Player) mitnehmen! Weiter zur Position 265/687: dort kann der Fluß überquert werden. Am Yvrium vorbei und durch die südlichen Berge gehen. Das Camp der Kejeks liegt an Position 53/974, dort muß der Shaman befreit werden. Er offenbart den Weg zum Oracle und gibt als Stichwort "a bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet.

4. Zurück nach Nivvik

Den "Fisherman" im Norden der Stadt nach dem 'bote' fragen und über den Lake Olid zur Position 239/41 rudern. Jetzt durch die Canyons zum Oracle gehen (Karte 1) und nach "a war" fragen. Das Oracle erteilt den Auftrag nach Zero Town zu gehen und einen Apple zu stehlen.

5. In Zero Town

Auf dem Weg nach Zero Town einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum machen. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die OOZEE versteckt, die wohl effektvollste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, einfach den CD-Player benutzen und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann man eine Bazooka Panzerfaust kaufen. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) den Devol töten, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der Apple steht an Position 831/909. Einstecken und verschwinden! Zurück zum Oracle.

6. Wieder beim Oracle

Der weise Mutant weiß von einem Menschen, der in Okkarn gefangengehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin. In Okkarn den Shamanen aufsuchen und den Himukk sprechen. Danach Artus (den Menschen) befreien, sprich seine Wächter töten. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verzehen. Artus nach "a war" fragen und sich von ihm die Stichworte "Equitus" und "Yvrium" geben lassen.

7. Auftrag vom Oracle

Zum dritten Mal das Oracle aufsuchen und von "Yvrium" erzählen. Jetzt bekommt man den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

8. Nach Nivvik

Hannok nach "a collar" fragen. Er verrät, wie man an das Sklavenhalsband kommt.

9. Yvrium

Die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet man das "collar". Dies muß nun benutzt werden und schon wird der Eintritt in die Stadt gewährt. Den erstbesten Sklaven ansprechen, bis man das Stichwort "water" erhält. Im Haus an Position 242/151 den Menschen treffen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von "Bessek". Danach den Lehrer (37/67) nach "Equitus", "a war" und "Yvrium" fragen. In der nördlichen Arena wird Bessek gefangengehalten. Wenn er befreit ist, spricht er von "hideouts", "Subs", "Password" und "The Next Fire".

10. Zero Town

In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den "Subs" — den Rebellen — versteckt. Position 929/907. Den Wächtern gibt man das Password "The Next Fire" und geht zum roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke geht es in die alten U-Bahnschächte. Jetzt muß man mindestens zwei Tokens bei sich haben (es liegen genügend in den Häusern von Zero Town auf dem Boden). Der Karte 2 bis zum Himukk folgen. Die geschlossenen Schranken können mit USE TOKEN geöffnet werden. Vom Himukk hört man von "the prison", "the City Below" und "Theodus".

11. Zurück in Yvrium

Den Tavernekeeper (174/104) fragt man nach "Theodus" und erhält ein "Dinner". Mitnehmen. Vom Dieb Philo kann man ein Rope bekommen, wenn man ihn auf die "City Below" anspricht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt muß man zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom "Dinner" erzählen. Sie öffnen die Tür zu Theodus, dem Gefängniswärter. Theodus wird (über eine Granate z. B.) ausgeschaltet und der Schlüssel, den er bei sich hat, aufgenommen.

12. Der Brunnen

Am Brunnen (59/37) wird das Seil benutzt, und schon kann man in die City Below klettern. Der Dungeon ist auf Karte 3 eingezeichnet. Die Fallen und Sperren sind durch eingekreiste Zahlen gekennzeichnet. Die Knöpfe, die das jeweilige Hindernis an- bzw. ausschalten, sind in Kästchen gerahmt. Einige Fallen können über mehrere Knöpfe bedient werden, folglich sind diese deshalb mit mehreren Zahlen bestückt.

Der erste Weg führt zum Hermit. Dort muß man den Wire cutter einstecken. Mit diesem Werkzeug kappt man den Stacheldraht vor dem Zellentrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen dem Sieg entgegen. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Mit einem farbenprächtigen Abspann und einem Ohrenschmaus an Sound verabschiedet sich Bad Blood. Der Friede in den Plains wird durch Equitus wiederhergestellt werden können. *vw*

Might & Magic II

Matthias Richter aus Berlin sagt Euch ganz genau, wie Ihr bei "Might & Magic II" zu einer Menge zusätzlicher Experience Points kommt. Voraussetzung ist, daß der Sorcerer der Party den Spruch 5,5 beherrscht. Man begibt sich mit dem Sorcerer-Spruch 3,2 in die Region E2. Man kann die Früchte der Oase ruhig essen (Foodaufgefüllt). Nun wendet man sicherheitshalber den Zauberspruch 5,5 an (die Wüste ist sehr gefährlich!).

Man befindet sich also bei den Koordinaten 3/7, dreht sich nach Osten und "geht" mit dem Spruch 5,5 genau acht Schritte. Anschließend wendet man sich nach Norden. Hier liegt eine Art Oase, in der die armen Opfer schon warten. Man wendet wieder den Spruch 5,5 an und geht zwei Schritte nach Norden (11/9). Jetzt trinkt man von der Quelle und ist im 50. Level. Rund um diese Quelle warten zahlreiche Monster auf eine tüchtige Abreibung. Es winken sehr viele EP (bis zu 790000!). Aber Vorsicht: Die Schatztruhen besser liegen lassen. Ihr müßt natürlich nach jedem Kampf zur Quelle zurück und Euch wieder stärken, da der Zauber nach einer Kerze keine Wirkung mehr hat. *vw*

! Lösungsservice Berry!
'Neu und Brandheiß'
KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:
★ Dragon Wars
★ Hillsfar
★ Pool of Radiance
★ Champions of Krynn
★ Secret of the Silver Blades
★ Dungeon Master
★ Chaos strikes back
★ Dragonflight
★ Ultima III-V
★ Ultima VI
★ Legend of Faergha
Demnächst:
Mig and Magic II Vorbestellung möglich
Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme
Bestellung rund um die Uhr bei
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/795102

COMPUTER BOX
Alfred Schmidt Gesellschaft m.b.H.
A - 1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: 0 222 / 602 26 18
Ladenverkauf & Versand österreichweit
geöffnet Mo-F 10 - 30 14 18 Sa 9 30 12
Große Auswahl an Anwender-Software für Amiga
Ihr Software und Spiele Spezialist in Wien
Games für ..... C 64
Games für ..... Amiga
Games für ..... Atari ST
Games für ..... IBM - PC
Public Domain für Amiga ..... à 35,-

HAMO
Telefon: 021 62 / 12073
Software Amiga PC ST C64
Hardware
Versandbedingungen
Bestellungen telefonisch
Bestellungen schriftlich

Codename "Iceman"

Sierra-Spezialist Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd beglückt uns diesmal mit einer Komplettlösung zum Adventure Codename "Iceman". Auf ins Abenteuer!

Zuerst nehmen wir die Zeitschrift zur Hand und informieren uns über die aktuelle politische Lage. Nun stehen wir auf und begeben uns zu den Volleyballspielern.

Natürlich spielen wir gleich eine Runde mit. Nach einer Weile fliegt der Ball ins Wasser. Das Mädchen, das den Ball herausfischen will, ist offenbar eine Nichtschwimmerin. Wir schreiten zur Rettung und machen Wiederbelebungsversuche. Zum Glück erscheint ein Arzt und kümmert sich um die Ärmste.

Als nächstes begeben wir uns in unsere Hütte und öffnen den Schrank. Hier durchsucht man seinen Anzug und entnimmt ihm ein Notizbuch. Im Nachttisch finden wir Wechselgeld und die ID-Karte. Wir ziehen das T-Shirt an, betreten das Rezeptionsgebäude, reden mit der Frau und marschieren anschließend in die Bar. Der einsamen Dame geben wir einen Drink aus und dürfen danach ein Tänzchen mit ihr wagen. Mutig fragen wir nach ihrem Namen und werden gleich zu ihr nach Hause eingeladen. Nachdem wir ein bißchen mit Stacy herumgekuschelt haben, erfahren wir, daß sie ihren Ohrring verloren hat.

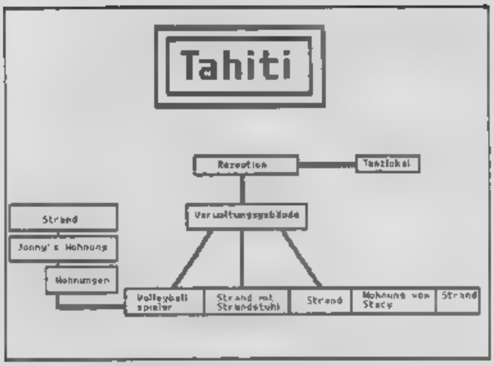
Nach einem erholsamen Schlaf wachen wir allein in ihrem Appartement auf. Zurück an der Rezeption, erhalten wir eine Nachricht vom General. Unterwegs finden wir dann noch Stacys Ohrring inklusive dem eingebauten Mikrofilm. In der Hütte rufen wir den General an (1-202-555-2729) und erhalten den Befehl, uns im Pentagon zu melden. Nachdem wir eine Fähre zum Flughafen geordert haben (Telefonnummer hängt in der Rezeption), werden wir dort von einem Fahrer erwartet, der uns nach Vorzeigen der Karte direkt zum Pentagon bringt.

Dort angekommen, zeigen wir wieder unsere Karte vor und fahren mit dem Aufzug in den ersten Stock. Dort findet eine Unterweisung statt, und wir erhalten einen geheimnisvollen Briefumschlag. Beim Wächter die ID-Karte zurückverlangen (Vorsicht, zuerst gibt er Euch eine falsche Karte, die Ihr unbedingt wieder zurückgeben sollte). Im Hafen vor der Fähre und dem Offizier salutieren und um Erlaubnis fragen, an Bord kommen zu dürfen (request permission to come aboard). Die Reise kann beginnen.

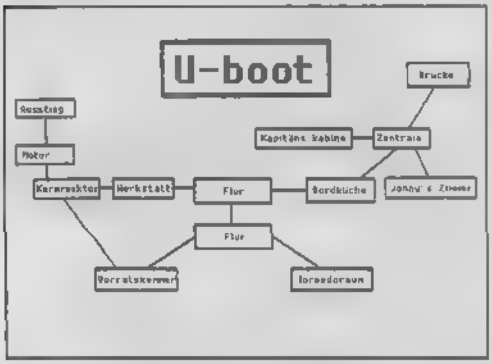
In seiner Kabine nimmt er das Codebook aus dem Bücherregal. Aus der Schublade besorgen wir uns den Rechenstab. Ab in die Zentrale und das Boot sicher aus dem Hafen navigieren, dann dem Kapitän in seine Kabine folgen. Den Koffer öffnen wir mit dem Code (134). Nun fragen wir den Kapitän nach der Nummer des Tresors und nach der vollständigen Kombination des Koffers. Anschließend öffnen wir den Umschlag und lesen unsere Befehle.

Hat man schließlich die verschlüsselte Nachricht des CIA erhalten, geht Jonny wieder in die Kapitänskajüte. Dort öffnet er den Tresor (234 488 03) und den Koffer (762 134). Steckt man nun noch den Ausweis in den Schlitz, kann man sich die Mikrofilme von Stacy ansehen. In seiner eigenen Kabine entschlüsselt Jonny die Nachricht des CIA.

In der Bordküche bestellt man sich etwas zu essen und spielt mit dem Seemann um die Rumflasche und das Gerät. Im Torpedoraum lassen wir die Geräte probelaufen. Da das Ganze nicht zu funktionieren scheint, entnehmen wir dem "conveyor" einen abgenutzten Zylinder. Mit diesem gehen wir dann in die Werkstatt. Hier öffnen wir den roten Schrank, nehmen einen Zylinder der Größe 6 und den dazugehörigen "pin". Da der Zylinder noch nicht den richtigen Durchmesser hat, benutzen wir die Drehbank und verändern seinen Radius (use lathe/turn on). Anschließend benutzt man noch die Bohrmaschine



Damit Ihr Euch nicht auf der tropischen Insel verlauft



[illegible]ntierung leichtgemacht. Alle Räume in Eurem U Boot

(drill hole/select bit/turn on). Jetzt müssen noch die Kanten des Zylinders abgeschliffen werden (use grinder). Aus dem Schrank eine Mutter (0,5 Zoll) und Unterlegscheibe mitnehmen.

Im Maschinenraum nehmen wir einen Hammer und installieren unsere Konstruktion. Unterwasserfackeln und Sprengsatz nicht vergessen. Den Tauchtorpedo im Maschinenraum reparieren wir mit Schraubenschlüssel und Mutter (Unterlegscheibe). Kurz darauf muß man einen Kampf mit einem russischen Zerstörer überstehen (auf über 500 Fuß abtauchen, Speed = "Slow" "Silent running" an, Sonar aus). Nun kann man sämtliche Raketen auf den Zerstörer abfeuern, da man sie später ohnehin nicht mehr braucht. Die Torpedos des Zerstörers werden mit "decoys" irregeleitet. Zur Tarnung kann man auch noch weiter abtauchen.

Beim Funker erhalten wir die neuesten codierten Nachrichten, die wir wieder entschlüsseln müssen. Jetzt ist wieder unser navigatorisches Talent gefragt. Das Boot muß sicher durch das Eisbergfeld gesteuert werden. Eine Station übermittelt die neusten Nachrichten. Vor dem sowjetischen U-Boot verstecken wir uns in einem "inversion-layer" auf 2230 Fuß Tiefe. Ständiger Kurswechsel schützt vor Torpedotreffern.

Durch die Straße von Gibraltar steuern wir unser U-Boot, geschützt unter einem amerikanischen Zerstörer, ins Mittelmeer. Kurz vor Tunesien verläßt uns der Zerstörer, und der nun wieder gesunde Kapitän befiehlt uns auf 70 Fuß aufzutauchen. Nun suchen wir durch das Periskop die Oberfläche ab und bemerken ein paar Bohrinseln und eine Hafeneinfahrt. Darauf holt man sich vom Wartungsoffizier in der Werk-

KaroSoft

Jurgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub deutsches Handbuch	69	M[illegible] Tank Platoon Handbuch deutsch	7$
AMOS [illegible]	05	Maniac Mansion [illegible]	65
[illegible]	79	[illegible] deutsche Version	69
Bundesliga Manager [illegible] deutsch	55	Might and Magic	79
[illegible] Handbuch deutsch	6	Operation Stealth Handbuch deutsch	6
[illegible] MB	69	[illegible] Handbuch	66
[illegible] Handbuch deutsch	69	[illegible] MB	6?
[illegible] deutsche Anleitung	69	[illegible] Handbuch	65
[illegible] Handbuch deutsch	69	Populous [illegible]	39
[illegible]	24.50	[illegible] MB	6
[illegible] komplett deutsch	79.50	Powermonger Handbuch deutsch	+ 65
[illegible] MB	72.50	Rainbow [illegible]	64
[illegible]	5	Red Storm Rising Handbuch deutsch	65
[illegible] Handbuch deutsch	65	[illegible] deutsch	2.50
Flimbo's Quest dt. Anleitung	69	Second World [illegible] Anleitung deutsch	57
[illegible] Handbuch	[illegible] 50	Secret of the Silver Blades	69
[illegible] Handbuch	79	Shadow of the Beast	88
F 16 Falcon [illegible] dt. Hdb	55.50	Sherman M 4 [illegible] deutsches Handb	69
F 16 Falcon [illegible] dt. Hdb	55.50	SIMC[illegible] deutsch Anleitung [illegible]	6[illegible]
F [illegible] Handbuch dt	5	SIMC[illegible] editor dt. Anltg	38
F 29 Retaliator dt. Handbuch	64	Snow Strike	65
[illegible] Handbuch deutsch	65	Starflight dt. Handbuch	69
[illegible] MB	79	[illegible] dt. Anleitung	75
[illegible]	39.95	[illegible] deutsche Anleitung	55
[illegible] Handbuch deutsch	69	[illegible]	75
[illegible] kpl dt	69	[illegible] Handbuch deutsch	4.50
[illegible] kpl dt	99	Wall Street Wizard [illegible] deutsch	59
[illegible]	4	Wings of Death [illegible] deutsch	+ 69
[illegible] kpl deutsch	69	Wings Handbuch deutsch	+ 75.
[illegible] III	95	Wolfpack Handbuch deutsch	+ 79
[illegible] komplett deutsch	75	Wonderland [illegible] MB	75
Magic [illegible] Anleitung deutsch	69	Zak McKracken [illegible] deutsch	6

ATARI ST

Battlemaster dt. Anleitung	69	[illegible] deutsch [illegible]	69.
Back [illegible] Anleitung	64	Midwinter dt. Handbuch	69
[illegible] kpl deutsch	59	North & South kpl dt	56
[illegible] Handbuch	6[illegible]	Operation Stealth [illegible]	5[illegible]
[illegible] deutsch	+ 69.	[illegible] Anltg deutsch	68
Conqueror dt. Handbuch	68	[illegible] dt. Handbuch	65.
[illegible] deutsch	69.	Populous dt. Handbuch	65
Dungeon Master kpl deutsch	69	Populous [illegible]	39
Chaos Strikes Back	65	Powermonger Handbuch deutsch	+ 65.
[illegible] deutsch	9.50	Rainbow [illegible] dt. Anleitung	5
[illegible]	65	[illegible] Anleitung [illegible] deutsch	2.50
F [illegible] Handbuch	67.50	Second World [illegible] Anleitung deutsch	+ 57.
F [illegible] Handbuch	74.50	Secret of the Silver Blades	69
F [illegible] dt. Hdb	55.50	[illegible] Handbuch	87
F [illegible] dt. Hdb	55.50	Shadow of the Beast	65
F [illegible] Handbuch dt	5	Sherman M 4 [illegible] dt. Anleitung	69
F 29 Retaliator dt. Handbuch	64	Snow Strike	55
[illegible] Handbuch	6	Starflight dt. Handbuch	65
[illegible] deutsch	65	STOS [illegible] Creator deutsch	05
[illegible] Handb dt	+ 69	STOS [illegible]	45
[illegible] deutsch	69	STOS [illegible] Spiele	39
Indiana Jones [illegible] kpl dt	69	STOS Maestro/Maestro plus 82	189
[illegible] kpl dt	99	[illegible] MB	7[illegible]
[illegible] Anleitung	59	[illegible]	69
[illegible] Anleitung	64	[illegible] Handbuch	4.50
[illegible] Anleitung	69	Wall Street Wizard [illegible]	5
[illegible] Anleitg dt	+ 59	Wings of Death komplett deutsch	69
[illegible] deutsch	75	Wonderland Anleitung deutsch	75
[illegible] III	95	X [illegible] dt. Anleitung	65
Magic [illegible] Anleitung deutsch	+ 69	Zak McKracken [illegible] deutsch	[illegible]

[illegible]

[illegible]	95	[illegible] dt. Anleitung	5[illegible]
[illegible] II	69	Operation Stealth dt. Version	5
Battle [illegible] Anleitung dt	69	PGA Golf Handbuch deutsch	69
[illegible]	69	Populous dt. Handbuch	69
Buck Rogers	75	Populous [illegible]	39
Bundesliga Manager kpl. dt.	66.	[illegible] komplett deutsch	86.50
Champions of Krynn	69.	[illegible] dt. Handbuch	89.90
[illegible] Anl.	69	[illegible]	69.90
[illegible] (Restposten)	75	[illegible] kpl deutsch	72.50
[illegible]	99	[illegible] dt. Anleitung	5
[illegible]	99	Second World	65
Dungeon Master komplett deutsch	99.	Sherman M 4 dt. Anleitung	69
[illegible]	65	[illegible] Service II Handb dt	88.5[illegible]
Face Off Icehockey	79.	[illegible] dt. Anleitung	69
[illegible] Handb dt	95	[illegible]	39.90
[illegible] Handb	9[illegible]	Snow Strike	65
F [illegible]	99.90	[illegible]	95
[illegible] deutsche Version	44	[illegible] Handb deutsch	74.50
[illegible]	65	[illegible] Battle of Bri[illegible]	75
[illegible]	69.	[illegible]	69.90
[illegible] Quest	99	[illegible] Basketball dt. Handb	[illegible]
[illegible] dt. Anltg	69	[illegible]	89
Indiana Jones [illegible] Adv. kpl dt	5	UMS [illegible] Handbuch deutsch	[illegible]
[illegible] Handb dt	+ 79.	USS [illegible] Anleitung dt	65
[illegible] deutsch	79	Wall Street Wizard kpl deutsch	65
[illegible]	99	Wolfpack [illegible] Handbuch	95
LHX Attack Chopper dt. Anltg	95	Wonderland Anleitung deutsch	89
Loom komplett deutsch	75	Zak McKracken kpl deutsch	69
[illegible] dt. Anleitung	88	[illegible] Handbuch deutsch	439
[illegible] Handbuch	95	[illegible] Diskette	
Maniac Mansion kpl deutsch	69		
Midwinter deutsche Version	5		

Bei [illegible] noch nicht lieferbar

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4.– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9,50 · POST-NACHNAHME 7
AUSLAND NUR VORKASSE + [illegible]0.

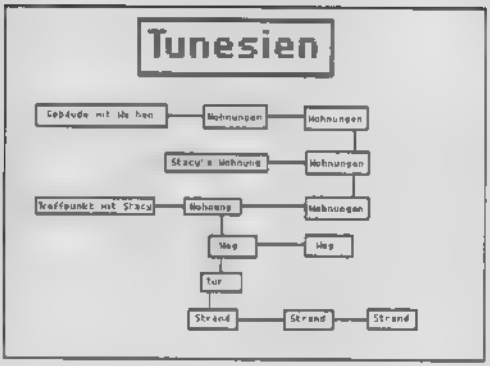
Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

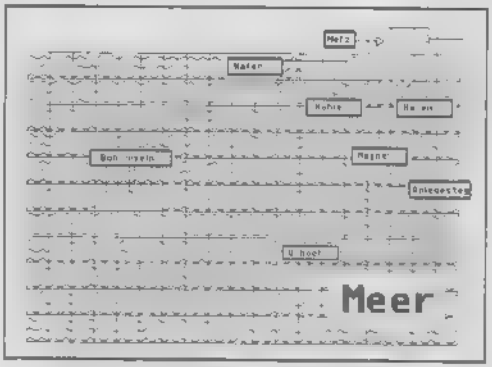
ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Der Weg durch die Wüste: Alle Schauplätze in Tunesien



So steuert Ihr Euer Unterseeboot sicher in den schützenden Hafen

statt einen Schlüssel und holt aus der Vorratskammer eine Taucherausrüstung. Auf dem Weg in die Druckkammer nehmen wir den Tauchtorpedo mit und programmieren ihn mit folgenden Daten: 2850/280/1640/40. Jetzt verlassen wir das U-Boot durch die Schleuse.

Zuerst schwimmen wir zur Bohrinsel und installieren einen Sprengsatz, anschließend machen wir uns Richtung Hafen auf den Weg und schalten das Magnetfeld aus. Der "Diver" läßt sich gut am Anlegesteg verstecken.

Nachdem wir die Rumflasche im Netz deponiert haben, sagen wir dem Fischer an Land das Codewort "Iceman". Dafür bekommen wir von ihm einen Plan. Nachdem wir uns verkleidet haben, treffen wir an einem Fluß auf Stacy. In ihrer Wohnung finden wir im Kühlschrank eine weitere Nachricht und in der Zuckerdose eine Pistole. Nun nehmen wir die Kreditkarte und rufen bei den Kidnappern an. Wir teilen ihnen mit, daß die nächste Lebensmittellieferung von einem anderen Boten durchgeführt wird (Nummer: 03-120-1204). Anschließend bestellen wir beim Lebensmittelgeschäft eine neue Ration.

Kommt der Lieferant vorbei, bedrohen wir ihn mit der Pistole und ziehen seine Kleider an. Den Boten fesseln wir mit dem Klebeband vom Kühlschrank. Jetzt fahren wir zu dem Gebäude, in dem der Botschafter gefangen ist. Die Waffe verstecken wir im Essen. Nach einer gründlichen Durchsuchung werden wir von zwei Kidnappern in das Zimmer des Gefangenen geführt. Mit der Pistole machen wir die Bösewichter unschädlich und befreien den Botschafter.

Hat man die letzte Verfolgungsjagd unbeschadet überstanden, darf man sich nach getaner Arbeit mit gutem Gewissen in die Kissen zurücklegen. *vw*

Railroad Tycoon

Hendrik Lesser aus München hat ein paar Tips für alle Eisenbahner, die ihr Streckennetz noch optimaler aufbauen wollen.

Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel "einfrieren", in das Menü "Action" gehen, nun auf "Reality Levels" und als letztes "Complex Economy" einstellen. Dies wiederholt man solange man will (um so mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggons in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt kommen, und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher F2 gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggons.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel "einfrieren" und ein gutes Startgebiet aussuchen:

A) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,

B) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,

C) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,

D) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,

E) nach ein bis zwei Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50 Prozent der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im High-Score. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegners liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorwärts kommt.

Das Zurückbezahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, die einen niedrigen Prozentsatz haben. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug. Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht.

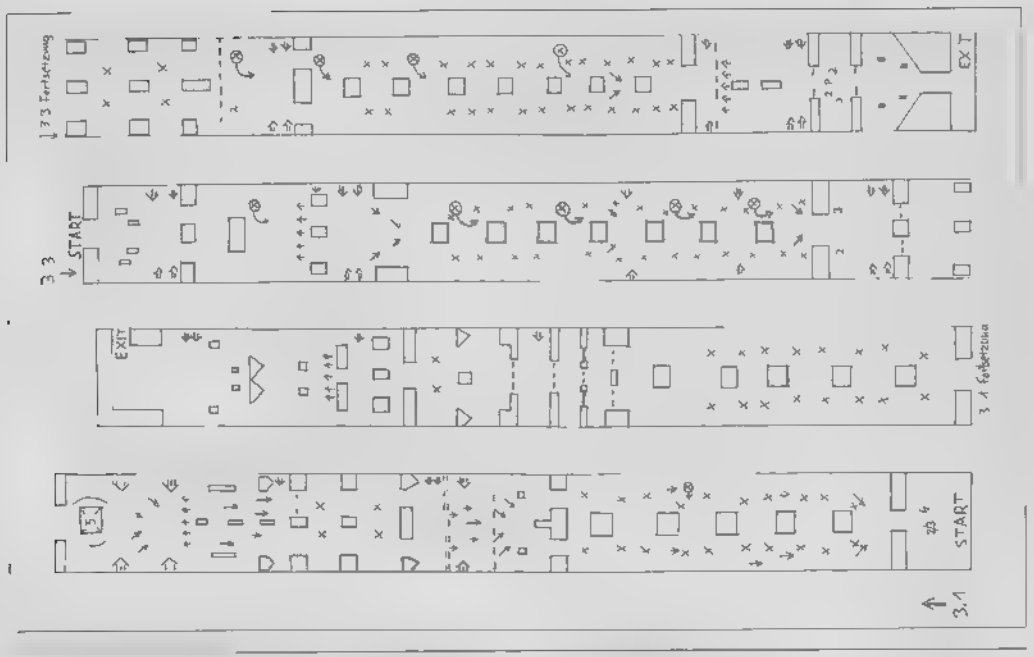
Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Finanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgebessert werden müßten. Bei jeder Station wäre es gut, Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf dicht befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann. "Tut" machte der Zug und der Bahnhof fuhr ab. *vw*

Turrican

Nach einer kleinen Schaffenspause schickt uns Klaus Dieter Hartwig aus Hildesheim die Karten der restlichen drei Welten aus Rainbow Arts Action-Spiel "Turrican".

Legende:

1 — Extraleben
2 — Laser
3 — Streuschuß
P — Energie
M — Mine
G — Granate
L — Line-Shot
S — Schild
O — Diamant
■ — Bonus-Block



SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA

!!!! Sonderangebot!!!

Sega Megadrive 16 Bit inkl. 1 Spiel 349.-- DM
Super Shinobi 95.-- Monaco GP 89 Rambo III 89.-
Tatsujin 75. Moonwalker 99 New Zealand Story 85 -

PC Engine inkl 1 Spiel 349 DM
Riesige Auswahl an Spielen ab 39.-- DM

WEITERE SPIELE UND NEUHEITEN AUF ANFRAGE
Sofort anrufen, bestellen und Preisliste anfordern !
PC Kompatible und Monitore zu Superpreisen

COMPUTER UND VIDEO
Ralf Marc Schindler
Grolandstr. 52
8500 Nuernberg 10
Telefon 0911/354342 (mit Anrufbeantworter!)

PC-ENGINE PC-ENGINE PC-ENGINE

ACHTUNG ÖSTERREICH!!
Jetzt auch in Osterreich die Super-Konsolen

SEGA MEGA DRIVE
Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen
Mega Drive mit Spiel ab öS 3490,
ohne Spiele ab öS 2990
Mega Drive inkl. Spiel nach Ihrer Wahl ab öS 3890,
Mega Drive Spiele schon ab öS 590

NEC PC ENGINE
Mehr als 40 Spiele lagernd
PC Engine mit Spiel ab öS 3490
ohne Spiel ab öS 2990
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl ab öS 3790
PC Engine Spiele schon ab öS 399

PC Engine Super Grafx
Erleben Sie die neue Dimension noch schneller
Super Grafx mit Spiel BATTLE ACE ab öS 4490
Super Grafx Spiel ab öS 990

SNK NEO GEO
Die Super Konsole mit 65536 Farben-Grafik
Mehrere Jahre ahead of the competition
NEO GEO KONSOLE ab öS 8990
NEO GEO SPIELE ab öS 3990

ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!
Verleih von sämtlichen Konsolen und Modulen
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen

STEIRERFUNK
Annenstraße 8
A-8020 Graz
Telefon 0316/918968

POWER SOFT
A-1180 Wien, Schulgasse 31
Tel.: 0222 4082335
Fax 0222/4089978
Ladenverkauf & Versand österreichweit
geöffnet Mo-Fr 10-12 u. 13-18 Sa 9-12

Amiga

Diverse Spiele ab	299,-
BAT	899,-
BSS Jane Seymer	699
Chuck Yeager 2.0	799,-
F 19 Stealth	899
Ishido	699.-
M 1 Tank Platoon	899.
Mission: Magic Fly	799,-
Powermanger	799,
Samurai	899.
Stratego	699.
Ultima V	899.
UMS I	899.-

PC

Diverse Spiele ab	299 -
BAT	899 -
Bard's Tale 3	799,
Battle Chess 2	799,-
Dragons Breath	899,
Ishido	799.
Puffy's Saga	799,
Silent Service I	999,-
UMS I	899.-

Jetzt auch professionelle Software aus den USA

Zubehör
Wir führen eine sehr große Auswahl an interessantem Zubehör
Vorbeischauen oder Liste schicken lassen

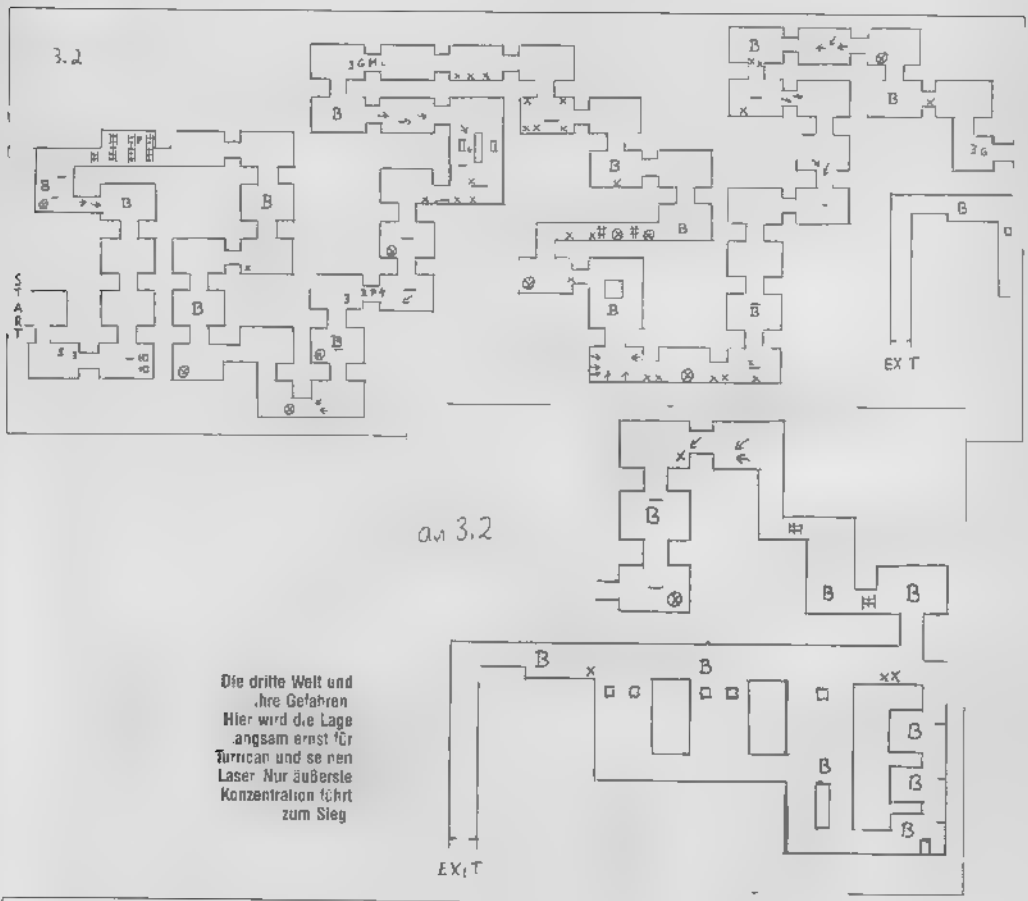
Große Auswahl - prompt lieferbar
Vollständige Preisliste anfordern

PC-Zubehör

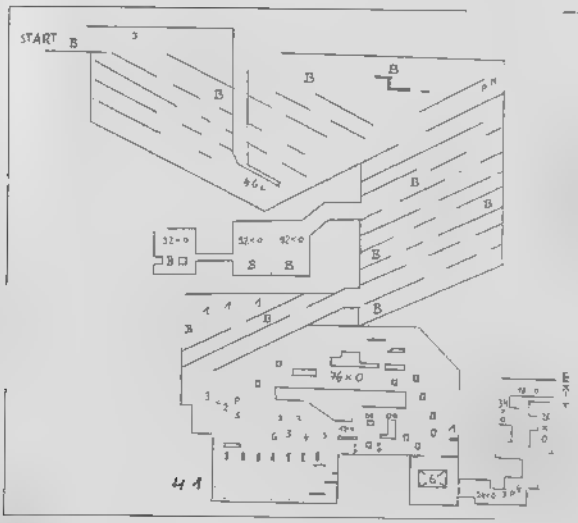
Ad Lib System	3490,-
Soundblaster	3990 -
Supra 2400 Modem	2990 -
Faxkarte & Scanner	9990 -

Sie erhalten bei uns auch Spielkonsolen und Module

Alle Preise in ÖS inkl. 20% MwSt. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



Die dritte Welt und ihre Gefahren. Hier wird die Lage langsam ernst für Turrican und seinen Laser. Nur äußerste Konzentration führt zum Sieg



Die vierte Welt wartet auf Euch. Seid Ihr jetzt nicht voll ausgerüstet, dann geht es Euch an den Kragen

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	**300,-**
Joyboard Pro XE 1	149,
Competition Pro f. PC-Engine	**59,-**
5 Player Adapter	39,
Devil Crash	**89,-**
Engine Games Sonderangebote ab	**39,-**
F 1 Circus	99,-
Formation Soccer	**89,**
Hell Fire	99.
Image Fight	99.
Klax	99.-
Lode Runner	89,
Ninja Spirit	**99,-**
Super Star Soldier	**99,-**

SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	**49,-**
Batman	99.
Competition Pro Sega 16 Bit	**59,-**
Cyber Ball	79,
E Swat	99.
Ghost Buster	99.
Hell Fire	**99,-**
Insector X	**89,-**
Phantasie Star II (engl.)	**109.-**
Phelios	99.-
Shiten Myooh	89,
Strider	**99,-**
Super Monaco GP	**89,-**
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	**99.-**

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole (kompl.)	**849.-**
Joystick NEO GEO	**109,-**
Nam 1975	429
Magican Lord	**449.-**
Baseball	**429.-**
Golf	429
Riding Hero	**449.-**
Ninja Combat	**429,-**

GAMEBOY

Game Boy inkl. Tetris Mit Deutscher Anleitung	**169,-**
Burai Fighter Deluxe	49.-
Golf	49
Qix	49
Solar Striker	49
Super Mario Land	49
Tennis	49.
Wizards and Warriors	49.

Atari Lynx

Grundgerät	**299,-**
Blue Lightning	59.
California Games	59.
Chips Challenge	**59,-**
Electrocop	**59,-**
Gates of Zendocon	59.
Gauntlet III	79.

Ankündigungen Oktober

Bundesliga Manager	ST
Cadaver	ST AMIGA
Invest	AMIGA
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Moonwalker	MEGA DRIVE
Murder	BM
Pool of Radiance	AMIGA
Populous	MEGA DRIVE
Rick Dangerous II	ST AMIGA/C-64
Stealth Fighter	AMIGA
Ultima V	**AMIGA**
JMS II	AMIGA/ST
Wonderland	BM

C 64 Disk Bestseller

Bards Tale II	59.
Battle of Napoleon	69.
Champions of Krynn	**75,-**
Dragon Wars	49,
Great Courts	59.
Gunship	49.
Kick off II	**45,-**
Manic Mansion	49.-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69.
Pirates	**49,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Secret of the S Blades	**75,-**
Sentinel Worlds	49,-
Silent Service	49,
Sim City	**59,-**
Stealth Fighter	49,
Turrican	39.
Ultima V	**69,-**
Hintbooks ab	**19,-**

Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	**69.-**
Codename ceiname	109.
Dragon Breath	89,
Dragon Flight	89.
Drakkhen	75,
Dungeon Master	**69,-**
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	**79.-**
F 29	75.-
Fire and Brimstone	79.-
Footb. Man. Worldcup Edition	59
Imperium	**79,-**
Indiana Jones Adv.	69
Kick off II	**69.**
Klax	75
Lary III	**109.-**
Midwinter	79
Player Manager	**49,-**
Populous	**69,-**
Rings of Medusa	79.
Sim City	**89,-**
Starflight	69.
Their Finest Hour	**89,-**
Xenomorph	69 -

IBM

Centurion Def. o. Rome	**79,-**
Champions of Krynn	**79,-**
Colonels Bequest	119.-
Conquest of Camelot	119,
Dragon Strike	79,-
Drakkhen	79.
Flight IV dt.	**159,-**
Flight of the Intruder	109.
Footb. Man. Worldcup Edition	59,
Heros Quest	119
Indiana Jones	**79,-**
Jet Fighter dt.	**69,-**
Larry I	119
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	**109,-**
Loom	69.
Might and Magic II	99,-
Oilimperium	69,-
PGA Golf Tour	99
Pipe Mania	75,-
Populous	79.-
Railroad Tycoon	**109.-**
Rings of Medusa	79.
Silent Service II	**99,-**
Sim City	89.
Their Finest Hour	**89,-**
Thunderstrike	89
Tracon 1	**99,-**
Ultima VI	**99,-**
Wolfpack	**109,-**
Xenomorph	75.

Amiga Bestseller

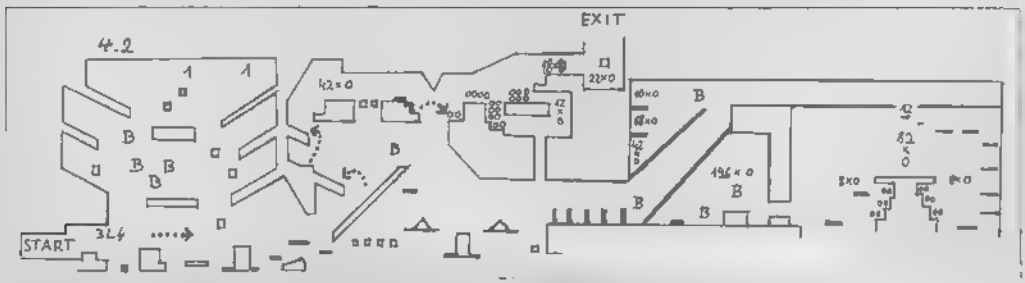
1 MB Ram plus Dungeon Master	**249,-**
688 Sub	75.
Champions of Krynn	89,
Dragons Flight	**89,-**
Drakkhen	79,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	**79,-**
F 16 Mission Disk II	**59,-**
Heros Quest	119.
Imperium	**79,-**
Indiana Jones	**69,-**
Kaiser	99
Klax	59.
Larry III	**119,-**
Legend of Fairghail	**89,-**
Midwinter	89.
Might and Magic II	89,-
Pirates	79.-
Populous	69,-
Rainbow Island	**69,-**
Rings of Medusa	**79,-**
Sherman M 4	79.
Sim City	89,-
Starflight	69.
Their Finest Hour	**89,-**
Turrican	**59.-**
TV Sports Basketball	79.
TV Sports Football	79,
Ultima V	**89.-**
Unreal	**89,-**
Wings	**89,-**

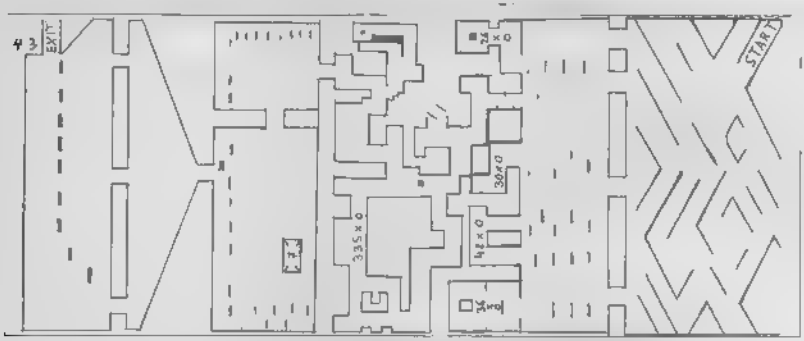
Versand per NN oder Vorkasse plus 8 DM versandkosten Inland Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12 DM versandkosten

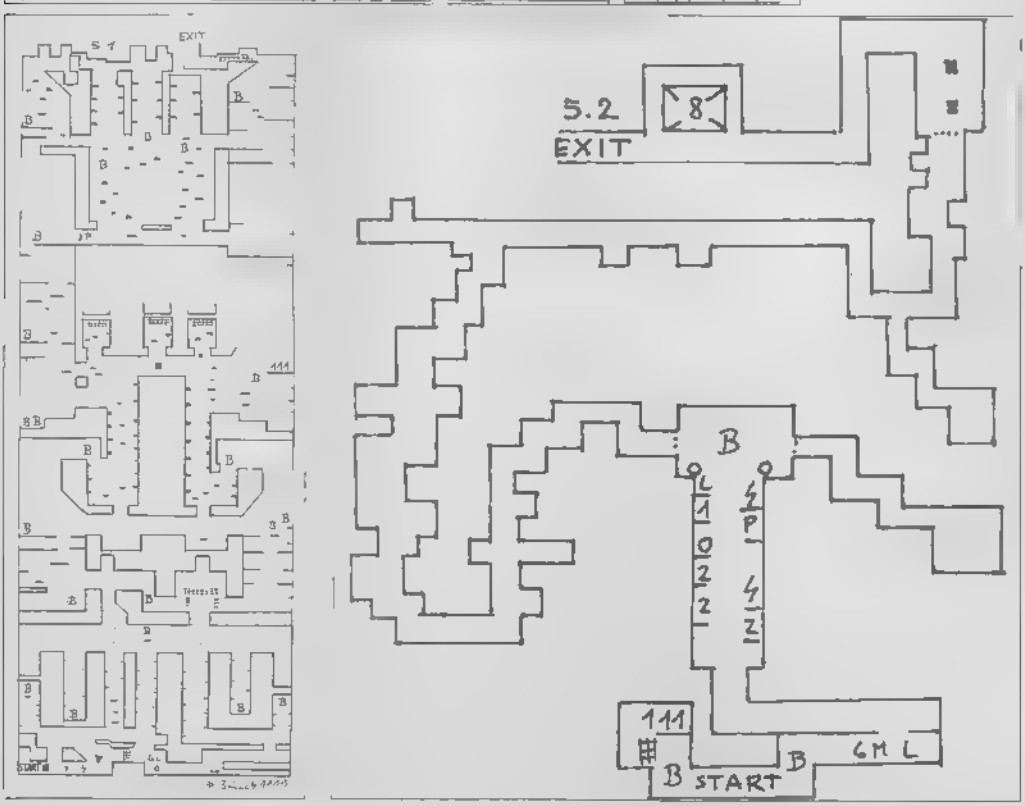
Laden in München, Landsberger Str 135 Tel 089-5022446, Fax 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel 0911 203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31 8000 MÜNCHEN 71, TEL 089-786044, FAX 089-786045

089/786044

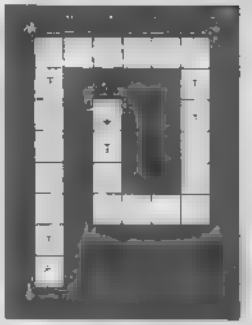

4.2
EXIT
START


4.3
EXIT
START

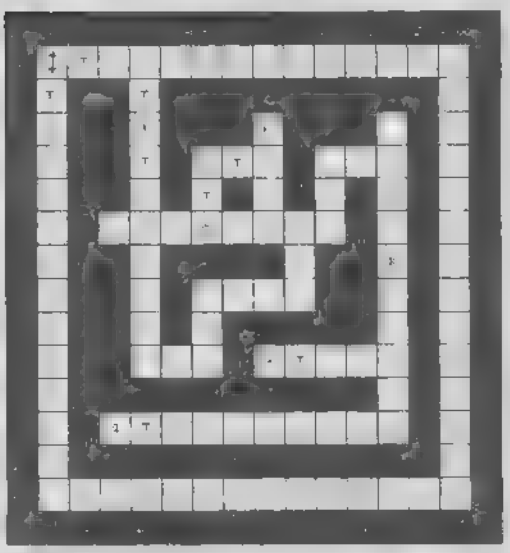

5.1
EXIT
5.2
EXIT
START

Dragonflight

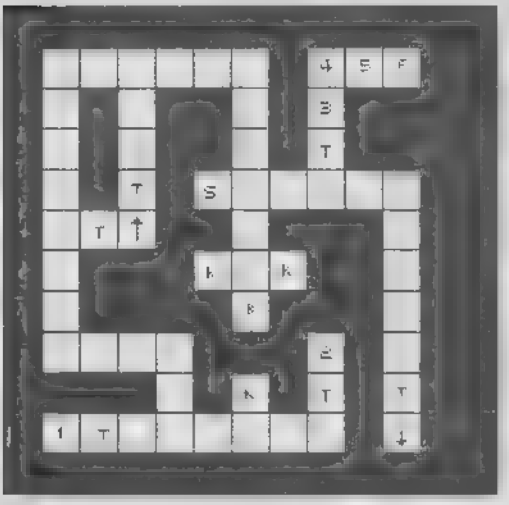
Weiter geht's mit "Dragonflight" und Thomas Lichte aus Haan. Diesmal ist der Dungeon nordwestlich von Pegana dran. Die Gegner sind relativ harmlos, und Ihr dürftet keine Schwierigkeiten damit haben. Das Labyrinth eignet sich besonders gut zum Trainieren von unerfahrenen Charakteren. Die Monster und Gefahren sind hier von etwas bescheidenerer Güte. Auch die Resekasse läßt sich hier problemlos auffüllen. Viel Spaß! iw



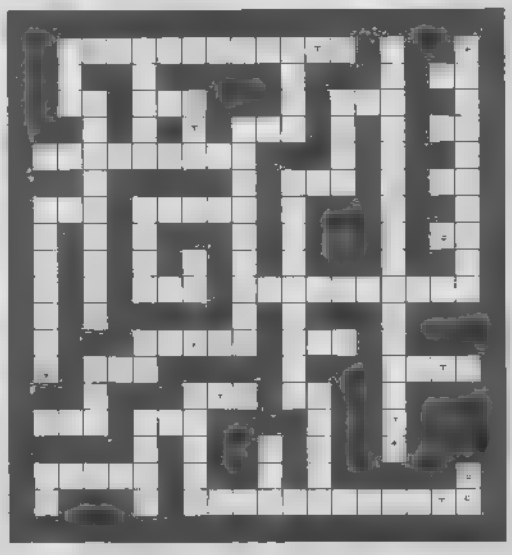
Level 1



Level 3



Level 2



Level 4

Dungeon nordwestlich von Pegana

LEVEL 1:

Raum 1: 3 Skelette

Raum 2: 4 Gnolle

LEVEL 2:

Raum 1: verschlossen, 7 Gnolle Kiste

Raum 2: verschlossen, 6 Schlangen Kiste

Raum 3: leer

Raum 4: leer

Raum 5: leer

Raum 6: Kiste

LEVEL 3:

Raum 1: leer, verschlossen

Raum 2: 4 Geister Kiste

Raum 3: Kiste

Raum 4: 6 Skelette Kiste (Landkartenteil 05)

LEVEL 4:

Raum 1: 4 Skelette Kiste

Raum 2: Kiste

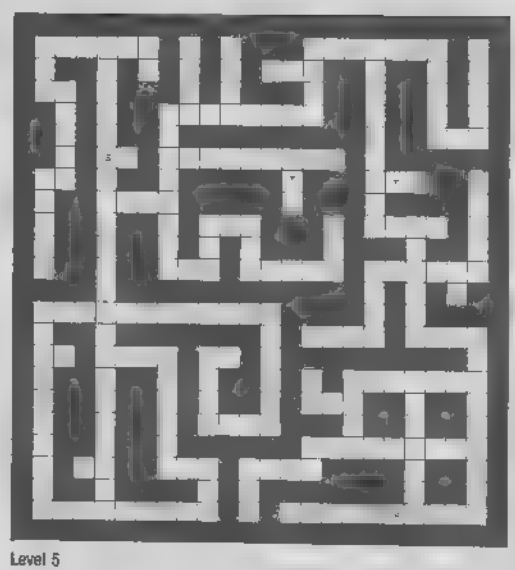
Raum 3: 1 Gnoll Kiste

Raum 4: 4 Gnoll Kiste

Raum 5: 4 Geister Kiste

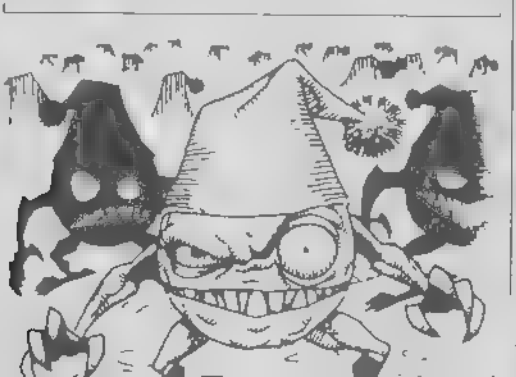
Raum 6: Kiste

Raum 7: 3 Schlangen



Level 5

```
LEVEL 5:

Raum  1:  Kiste

Raum  2:  5 Gnolle, Kiste

Raum  3:  Kiste

Raum  4:  verschlossen, Kiste

Raum  5:  4 Schlangen, Kiste

Raum  6:  Kiste

Raum  7:  6 Trolle

Raum  8:  verschlossen, 8 Skelette
          Kiste (Landkartenteil 01)

Raum  9:  1 Schlange, Kiste

Raum 10:  7 Gnolle

Raum 11:  6 Gnolle

Raum 12:  1 Troll, Kiste

Raum 13:  1 Gnoll

Raum 14:  2 Skelette

Raum 15:  4 Gnolle

Raum 16:  8 Skelette
```



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Ottmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al), verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (-289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an andere Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblicher Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Chefgrafiker), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Bildredaktion: Janos Feiser (Ltg.), Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) – verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (-172), Christopher Mark (-421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited, 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, **Telefon: 00 44/1/3405058, Telefax: 00 44/1/341 9602**
Israel: Baruch Schaefer, Hagoshel St. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 009 72 - 3 - 556 2256
Taiwan: Aum International Inc., 4F-1, **No. 200, Sec. 3 Hsin-i Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C.**, Tel. 10886 - 2 - 7548 31/6633, Fax: 00886/2 - 754870

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik vertriebs AG, Kolinstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bucher Zeitschriften, Home Computer Software: 042-440550, PC-Software: 042-440560, Fax: 042-41570, Telex: 862329 mu ch
USA: M & T Publishing, Inc., **501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063**; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/587 1393, Telex 047 132532

Erscheinungsweise: „POWER PLAY" erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hauer
Vertriebsmarketing: Petra Schüttenhöfer (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, **Telefon (0711) 619065-0**

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München, Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089-4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen: in Ländergruppe 2 z.B. USA um DM 35,- in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65
POWER PLAY erscheint monatlich, 12 Ausgaben im Jahr.

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (-180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (-887); Herstellung: Otto Albrecht (-19 0)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an: Reinhard Jarczyk, Tel. 089 4613-85, Fax 46 3-774

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Ottmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089 46 3-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt. Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Bad Godesberg
ISSN 0936-9759

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

70 000 Meilen unter dem Meer · 688 Attack Submarine · A 10 Tank Killer · Ace · [illegible] Soundkarte · [illegible] Zelda 2 · Alternate Reality City · Alternate Reality Dungeon · Auto Duel · Bad Blood · Balance Of Power 1990 ed · Bard's Tale · Bard's Tale 2 · Bard's Tale 3 · Baron Of Antietam · Battlehawks 1942 · Battletech · Battles Of Napoleon · Bismarck · Black Cauldron · Bloodwych · Bubble Ghost · Carrier Command · Champions Of Krynn · Chaos Strikes Back · Chrono Quest · Chrono Quest · Codename Iceman · Colonel's Bequest · Conquest Of Camelot · Curse Of The Azure Bonds · [illegible] · Day Of The Viper · Deathlord · Defender Of The Crown · Deja Vu (Amiga/ST) · Deja Vu

Demon [illegible] · Der [illegible] · Digi Paint 3 · Digi View Gold Version 4.0 · Dos [illegible] Dos · Dragon's Breath · Dragon's Lair (Anleitung PC) · Dragon Wars · Drakkhen · Dungeon Master · Elite (Lösung für AM ST) · Emperor Of The Mines · Europe Ablaze · F-14 Tomcat · F-15 Strike Eagle 2 · Faery Tale Adventure · Fire Brigade · F[illegible] · Flugsimulator · Flugsimulator 4 (49.90 DM) · Future Wars · Galdregon's Domain · Gato · Germany 1985 · Gettysburg · Goldrush · Guild Of Thieves · Gunship · Halloween · Hero's Quest · Hillsfar · [illegible] · [illegible] Collection · Indiana Jones 3 Adventure · It Came From The Desert · Jet · Kampfgruppe

Keef the Thief · King Arthur · Kingdoms Of England · King's Quest · King's Quest 2 · King's Quest 3 · King's Quest 4 · Knights Of Legend · Kult · Last Ninja · Last Ninja 2 · Legend Of The Ancients · Leisure Suit Larry · Leisure Suit Larry 2 · Leisure Suit Larry 3 · [illegible] · Lurking Horror · Manhunter New York · Manhunter San Francisco · Maniac Mansion · [illegible] · [illegible] · Might & Magic · Might & Magic 2 · Millennium 2.2 · [illegible] · [illegible] · [illegible] · Navy Seal · Neuromancer · North American Civil War 2 · Ooze · Operation Market Garden · Panzer Battles · Panzer Strike · [illegible] · Personal Nightmare

[illegible] · Phantasy Star · [illegible] · Pirates · [illegible] · Police Quest · Police Quest 2 · Pool Of Radiance · Pool Of Rad. Adv. Journal · Populous · Ports Of Call · President Is Missing · Project Firestart · Project Stealth Fighter · [illegible] · Railroad Tycoon · Reach For The Stars · Red Lightning · Red Storm Rising · Rings Of Medusa · Roadwar 2000 · [illegible] · Rommel · [illegible] · Secrets Of The Silver Blades · [illegible] · Sentinel Worlds · Sentinel Worlds Paragraphs · Sex Vixens From Space · Shadow Of The Beast · Shadowgate · Shogun · [illegible] · Soundblaster Soundkarte · Space Ace · Space Quest · Space Quest 2

[illegible] · Space Rogue · Stadt der Löwen · [illegible] · Starflight · Starflight 2 · Starglider · Starglider · Star Trek 5 · [illegible] · Stellar Crusade · Storm Across Europe · Sub Battle Simulator · Sword Of Aragon · Tangled Tales · Tetris · Times Of Lore · Ultima · Ultima · Ultima · Ultima 4 · Ultima · Ultima 6 · Uninvited · Up Periscope · War In The South Pacific · War In The [illegible] · Warship · Wasteland · Wasteland Paragraphen · Wizard's Crown · Zak Mc Kracken · Zork

Wenn (L) und (P) in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

4. Leisure Suit Larry 3 — AM 119.90/PC 134,90/ST 119,90
5. LOOM — AM 74 90/PC 74.90
6. Pirates! — AM 74 90/PC 89.90/ST 89.90/C 64 69.90
7. Pool of Radiance — AM 69 90/PC 99 90/C64 99.90
8. Kick off Player Manager — AM 54.90/ST 54 90
9. Indiana Jones (Lucasfilm) — AM 67 90/PC 67 90/ST 67 90
10. Ultima 5 — PC 99 90

C 64 74,90 · AM 74,90 · PC 74,90

3 CHAMPIONS OF KRYNN

AM 74,90 · PC 74,90

2 LEGEND OF FAERGHAIL

AM 69.90 · ST 69,90 · C 64 44,90

1 KICK OFF 2 WORLD CUP 90

Frank Heidak

VISA · EUROCARD

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,90		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,00			34,00
Bard's Tale 1 The	D	ROL	39,00	24,90		
[illegible]	D	ARC	19,90			
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	74,90			
Def Con 5	D	SIM		39,90	39,90	
Deja Vu	E	ADV		19,90		
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		19,90		
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye Of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Fish	D	ADV	39,90			
Football Manager	E	STR	9,90	14,90	19,90	
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90		
G. Lineker's Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silver Bronze	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90		
Legacy of the Ancients	D	ROL		24,90		
Moonwalker	D	ARC		24,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Navy Seal	D	SIM		34,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	E	ARC		19,90		
Return Of The Jedi	E	ARC		29,90		
Roadwar 2000	D	ROL	39,90			
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Seven Cities of Gold	E	STR	39,90			
Shadow of the Beast	E	ARC	49,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Soko Ban	D	STR		24,90		
Street Sports Am. Football	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Track & Field Joypad	E	SPO		29,90		
Ultima 3	D	ROL	99,00			
Wasteland	D	ROL				29,90
Whirligig	D	ARC	14,90			
World Class Leaderboard	E	SPO	14,90			

ZUBEHÖR

MemoStar Speichererweiterung [illegible] Megabit Chips	Amiga 500	229,-
Ad Lib Soundkarte [illegible]	IBM-PC	299,
Ad Lib Visual Composer [illegible] Soundblaster nutzbar	IBM PC	179,
Ad Lib Komplettpaket [illegible] Software	IBM-PC	379,-
Sound Blaster Soundkarte 100% Ad Lib · Gameblaster komp. 24 Stimmen, dt. Anleitung	IBM PC	449,
3,5 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	269
5.25 Zoll Diskettenlaufwerk extern	Amiga	339,
Leerdisketten 2D DD 3,5 Zoll	Stck	15,90
Leerdisketten 2D DD 5,25 Zoll	0 Stück	5,90
Verlängerungskabel 9-Pol Sub-D [illegible]		9,90

SIERRA MEGAPACKS

Spiel mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	34,90	
Colonel's Bequest, The	129,90	34,90	
Conquest of Camelot	119,90	134,90	
Hero's Quest	119,90	134,90	
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	89,90	89,90	89,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	99,90	79,90
Leisure Suit Larry 1	54,90	54,90	54,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	249,90	289,90	249,90
Manhunter 1 New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 San Francisco	109,90	99,90	99,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	79,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	49,90	49,90
Sorcerian		8,90	
Space Quest 1	84,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

[illegible] Plus	PC	deutsch	199,90
Deluxe Paint 3	AM	engl	49,90
Digi View Gold 4.0	AM	deutsch	349,90
Disk Mon	AM	deutsch	89,90
Formular Manager Plus	PC	deutsch	349,00
[illegible]	AM	deutsch	69,90
Lotto	AM	deutsch	49,90
[illegible]	AM	deutsch	69,90
Pagesetter 2	AM	deutsch	199,90
PC Handler	PC	deutsch	69,90
Professional Draw	AM	deutsch	247,90
Professional Page	AM	deutsch	497,90
[illegible]	AM	deutsch	84,90
[illegible] Notebooks Werkstatt	AM	deutsch	129,90
Turbo Print 2	AM	deutsch	87,90
Turbo Print Professional	AM	deutsch	179,90
X-Copy Professional mit Hardware	AM	deutsch	89,90
Lernsoftware von Mark & Technik	AM	deutsch	je 44,90

Public Domain Classics – Amiga

SPIELE		ANWENDER-SOFTWARE		SPIELDEMOS 4,5 DM
AMOK	10,-	ANALYTICALC	10,-	BATTLECHESS
ATLANTIS	10,-	ANTIVIRUS	10,-	BUDOKAN
BILLARD	10,-	BUNDESLIGA	10,-	CASTLEMASTER
BREAKER	10,-	CLICKDOS 2	10,-	CLOUD KINGDOMS
BROKER	10,-	DISKET 2.0	10,-	PHARAO
CHESS 2.0	10,-	FESTPL. DISK	10,-	DYTER 07
DODO	10,-	FILEMASTER	10,-	E-MOTION
FIREPOWER ED	10,-	GRAFIK-DISK	10,-	E. HUGHES SOCCER
FLASCHBIER	10,-	JAZZBENCH (1 MB)	10,-	ESC ROB MONST
GOLDHUNTER	10,-	LABEL V2.0	10,-	FIENDISH FREDDY
JUMP AND RUN	10,-	M.S. TEXT	10,-	F-29 RETALIATOR
MAD FACTORY	10,-	PROFI-DISK	10,-	GOLDEN GOBLINS
MARBLE SLIDE	10,-	R.O.M.	10,-	HOUND OF SHADOW
MOON BASE	10,-	SEQUENCER	10,-	IVANHOE
PAMEKIA	10,-	TIPP-KURS	10,-	J. BARCBODUMA
PARANOIDS	10,-			JET
PETERS QUEST	10,-	Pakete und PRG. über mehrere Disks		JUMPING JACKSON
POPULOUS 2	10,-	KAISER 2 und RSR[illegible]	75,-	KLAX
QUIZMASTER	10,-	STAR TREK (1 MB)	20,-	LANCASTER
ROLL ON	10,-	STAR TREK 2	15,-	LEG. OF FAERGHAIL
SENSO PRO	10,-	WIZARD OF SOUND	15,-	DR. [illegible]
STAR TREK QUIZ	10,-			PIPEMANIA
STEINSCHLAG	10,-			POPULOUS
STONEAGE	10,-			POWERDROME
SUPERPAC	10,-			RALLYE CROSS
TENNIS (1 MB)	10,-			SPACE ACE
THE DEATH	10,-			TIE BREAK
TILES	10,-			VENUS FLY TRAP
TOWERS	10,-			WALKER DEMO
TRICKY	10,-			4. [illegible] DEMOS 99 90
TURN THE	10,-			
ZERB	10,-			

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spielprogramme mit deutscher Anleitung

Programmname	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
Ant Heads	49,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bad Blood			89,90	
Bard's Tale 2 The		49,90		
Bloodwych		44,90		
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Corporation	74,90			
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E. Hughes Int. Soccer	69,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon [illegible]	79,90		18,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter			8,90	99,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	99,90	84,90	84,90
Gunship	84,90	79,90	89,90	84,90
Internat. 3 D Tennis	74,90	39,90		
[illegible]	84,90			
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights Of Legend		69,90	89,90	
Loom	74,90	44,90	74,90	74,90
Maniac Mansion	49,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	84,90	84,90	84,90	84,90
Might & Magic 1		84,90	89,90	
Might & Magic 2	84,90	84,90	89,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Pool Of Radiance		89,90	99,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		69,90
Red Storm Rising	74,90	89,90	89,90	74,90
Rings Of Medusa	74,90	64,90	74,90	74,90
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Space Rogue	89,90	69,90	89,90	89,90
Star Command	84,90		84,90	84,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	
[illegible]	74,90	44,90	74,90	74,90
[illegible]	64,90			
Ultima 5	89,90	89,90	99,90	99,90
Ultima 4 oder 5	99,90	89,90	89,90	89,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Wo [illegible] C. Sandiego?	64,90		64,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- · Pläne: 15, · Anleitung: 25,

	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
[illegible]	5[illegible] DM	0 DM
[illegible]	6 [illegible] DM	9 DM
[illegible]	[illegible] DM	[illegible] DM
Versandkostenfrei ab	45,00 DM	99,00 DM

Hiermit bestelle ich für den Titel

- Komplettlösung
- Plan/Pläne
- deutsche Anleitung
- Software Test
- Programmbestellung
- Zubehör/Hardware
- aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name

Straße

Wohnort

Telefon

Computer

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Kundendienst Lösungshilfen 0221/40 24 93, Di. und Do. von 17 00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software 0221/400 01 27 Mo., Mi. und Fr von 17 00 19.00 Uhr

Bestellannahme:
Tel. 0221/40 74 47, 40 69 88, 401780
Telefax 0221/40 19 89

Tower of Babel

Daniel Appel aus Laufen hat inzwischen Level 2 und 3 des Tüftelspiels fertiggestellt. Wir wünschen fröhliche "Klondike"-Jagd.

— The Bridge

Zuerst auf den Grabber umschalten, dann dreht Ihr Euch um 180° und bewegt den großen Hebel. Alle Aufzüge sind nun oben, und Euer Zapper kann um die Ecke und zum letzten Aufzug gehen. Dort laßt Ihr Euch hinunter und schaltet wieder auf den Grabber um. Nun die Aufzüge wieder herunterlassen und mit dem Zapper die zwei Objekte zerstören.

— Back to the old "Freezerinos"

Die Freezerinos sind Laser, die man durch einen Schalter für kurze Zeit abschalten kann. Diesen Schalter findet Ihr, wenn Ihr Euch im Grabber um 180° dreht. Drückt den Schalter, schaltet schnell auf den Zapper um und zwei Schritte vorgehen. Wieder umschalten usw. Seid Ihr an den Lasern vorbei, diese mit dem Zapper zerstören, anschließend mit dem Grabber den Klondike einsammeln.

— When is a lift not a lift

Mit dem Grabber den großen Schalter betätigen. Der Aufzug schützt Euch vor dem Laser. Mit dem Pusher den farbigen Klotz ganz nach hinten schieben. Mit der Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den zweiten Schalter betätigen und damit den Aufzug hinunterfahren lassen. Anschließend die Klondikes einsammeln.

— Teamwork on the spiral staircase

Zapper und Pusher auf die Aufzüge stellen und nach oben fahren lassen. Oben mit dem Zapper ganz nach vorne gehen und den Laser auf dem anderen Turm zerstören. Jetzt mit dem Pusher weiter nach oben fahren. Zapper nur auf den Aufzug stellen, aber sonst nicht bewegen. Der Pusher verschiebt den durchsichtigen Klotz auf dem anderen Turm um ein Feld nach hinten. Der Zapper fährt jetzt ebenfalls hoch. Jetzt wieder den Laser auf dem anderen Turm zerstören und den Pusher bis ganz nach oben fahren lassen. Wieder den farbigen Klotz verschieben und das letzte Objekt zerstören.

— A little more complex

Dreht den Pusher um 90° und schiebt den durchsichtigen Klotz um ein Feld nach hinten. Warten, bis der Laser neben dem Grabber zerstört ist. Danach mit dem Grabber auf den Aufzug stellen und nach oben fahren. Dort den Hebel drücken und den Klondike einsammeln. Auf den Pusher umschalten und im Aufzug nach oben fahren. Den farbigen Klotz auf dem anderen Turm nach hinten schieben. Mit dem Grabber den letzten Klondike einsammeln.

— Cause and Effect

Mit dem Zapper ganz nach hinten gehen und im Aufzug nach unten fahren. Mit dem Grabber den Hebel umschalten und schnell zwei Schritte auf das Objekt zugehen. Habt Ihr das geschafft, wieder auf den Zapper umschalten und nach links gehen. Wendet Euch nach rechts, zerstört das Objekt und sammelt mit dem Grabber den Klondike auf.

— Trouble with Lizards

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben und dem Lizard den Weg versperren. Der zweite Lurch frißt die Bodenplatten auf. Ihr müßt also schnell mit dem Grabber hochfahren und die Klondikes einsammeln.

— Get them Hoppers

Hier heißt es schnell sein. Mit dem Grabber den Schalter bedienen und den Aufzug hochfahren lassen. Nun mit dem Zapper den Laser zerstören. Mit dem Grabber den Aufzug wieder hinunterfahren lassen. Mit dem Zapper hochfahren und die Hoppers zerstören.

— A simple problem

Der Pusher fährt mit dem linken Aufzug nach oben und verschiebt den Klotz um ein Feld nach hinten. Runterfahren und den Zapper auf den Aufzug stellen, der in der Mitte der roten Säule ist und hochfahren. Oben einen Schritt nach hinten gehen. Nun mit dem Pusher nach oben fahren und den Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Mit dem Pusher wieder nach unten fahren, den Grabber benutzen und den Klond ke nehmen.

— The pink garage

Mit dem Pusher den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten verschieben. Jetzt den durchsichtigen Klotz so verschieben, daß Ihr mit ihm den Laser zerstört. Jetzt mit dem Grabber den Klond ke aufsammeln. Mit dem Grabber nach oben fahren und einen Schritt nach links gehen. Dann mit dem Zapper in die Mine laufen. Nun schnell die Klondikes einsammeln, bevor der Lizard alle Bodenplatten gefressen hat. Nehmt aber besser erst den rechten Klondike und stellt Euch auf seinen Platz. Von dort aus könnt Ihr gemütlich den zweiten Klondike einsammeln.

— It's a worm's life

Mit dem Zapper links hinunterfahren und dort den Laser zerstören. Dann mit dem Pusher rechts hinunterfahren und den farbigen Klotz um ein Feld nach hinten schieben. Jetzt müßt Ihr wieder Euren Pusher opfern und in die Mine hinter Euch laufen. Danach mit dem Grabber den großen Hebel drücken. Nun kommen alle Aufzüge herunter, und der Wurm läuft genau in die zweite Mine. Der Weg ist jetzt frei für Euren Grabber. Sammelt in aller Ruhe die beiden Klond kes ein.

— Pushover

Mit dem Pusher einen Schritt nach vorne gehen und nach rechts drehen. Den farbigen Klotz nach hinten schieben, damit der Hopper in die Mine läuft. Das gleiche macht Ihr mit dem Klotz rechts von Euch. Mit dem dritten Klotz blockiert Ihr den Laser. Jetzt kann der Grabber die Klondikes einsammeln. Das Ganze sollte schnell gehen, denn Ihr habt nur 110 Sekunden.

— Blockbuster

Mit dem Pusher den farbigen Klotz nach vorne schieben. Mit dem Aufzug nach oben fahren und auf der anderen Seite wieder herunterfahren. Den Klotz verschieben und auch den zweiten Laser blockieren. Der Zapper benutzt den rechten Aufzug und zerstört anschließend den Hopper. Runterfahren, den Grabber nehmen, wieder hochfahren und oben die Klondikes einsammeln. Ist doch ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. Oder nicht? vw

Tips

Mit Elvira und Rainer Sigl betreten wir wieder die Mauern von Hillsfar. Frohes Schaffen! Wenn Ihr ihn nicht den Wachen ausliefert, verrät er Euch, daß er den Weihrauch an einen Mann namens Kridar verkauft hat und daß dieser sich im Dragon's Lair Pub aufhalte. Klar kommt Ihr wieder zu spät, hört aber wie sich zwei Männer über Kridar unterhalten. Bevor er die Stadt verläßt, wolle er sich noch im Spukhaus umsehen. Hier findet Ihr nur eine Nachricht von Kridar an einen Freund. In dem Brief steht, daß er von Tempeldienern verfolgt werde und daß er ihn in der Hütte vor der Stadt treffe. Der Mann in der Hütte teilt uns nur mit, daß er zwei Männer in Richtung Ruinen habe reiten sehen. Hier findet Ihr die Spuren eines Kampfes und ein großes Häufchen Weihrauch. Bei Eurer Rückkehr erzählt der Hohepriester, daß kurz vor Eurer Ankunft die beiden Männer festgenommen worden sind, als sie gerade eine schwarze Messe vorbereiteten. Für Eure Mühen erhaltet Ihr 8000 Goldmünzen. Damit sind die offiziellen Aufträge erschöpft und Ihr müßt Euch wieder auf eigene Faust Jobs suchen.

Vor dem Tempel trifft Ihr eine junge Frau, die Euch bittet, im Tempel dem Priester Serson zu helfen. Wieder im Tempel, stürzt besagter Priester auf Euch zu und bittet verlegen um 50 Goldstücke. Außerdem bittet er uns, einen silbernen, mit Runen verzierten Stab aus dem Turm der Magier zu holen. Im Turm findet Ihr auch den Zauberstab und bringt ihn zu Serson zurück. Der will ihn plötzlich nicht mehr und bittet Euch, ihn der Diebin Dalma zu überreichen. Sie soll Euch abends im Rat's Nest Pub treffen. Zu später Stunde eingekehrt, weigert Ihr Euch, dieser undurchsichtigen Dame den Stab zu geben. Darüber wird sie ungehalten und stellt Euch ein 24-Stunden-Ultimatum, ansonsten würde Fürchterliches passieren. Ihr denkt Euch, daß es vielleicht doch besser gewesen wäre, Dalma den Stab zu geben und trefft sie erneut im Rat's Nest. Unfreundlich sagt sie, daß sie ihre Meinung geändert habe, und daß Serson ihr noch 400 Goldstücke zahlen solle, sonst würde aus dem Geschäft nichts. Als Ihr Serson die merkwürdige Nachricht bringt, ist der ganz am Boden zerstört und erzählt Euch die ganze Geschichte. Seine Tochter Tina ist seit ein paar Tagen verschwunden und Dalma könnte ihn zu ihr bringen. Diese Information hätte aber einen Preis. Eben den Zauberstab und nun auch noch 400 Goldstücke. Zur Sicherheit wollte Dalma einen Ring von Tina

mitbringen, damit Serson weiß, daß se ne Tochter noch lebt. Serson wendet sich nun an uns und bittet, daß wir seine Tochter wiederbeschaffen (Klar, machen wir. Töchter scheinen in Rollenspielen andauernd verschüttzugehen, wenn sie nicht gerade von Drachen gefressen werden, .) Also wieder ins Rat's Nest zurück. Auf dem Wege dorthin prallen wir an die upp gen Rundungen der Diebin Dalma. Sie wirft uns den Ring vor die Füße und sagt, daß w r hn an Serson weiterreichen sol en. Als wir unsere Geldbörse untersuchen, stellen wir fest, daß Da.ma hr Geschäft versteht. Gute 1000 Goldstücke hat sie uns gestohlen.

Der Ring, den wir Serson zuruckbringen, erweist sich als falsch. Erbost zieht Ihr los, um Dalma zu finden. Angeblich sei sie im Steinbruch, dort liegt sie dann auch — tot. Von einem Heckenschützen, der Euch auch beinahe erwischt, erfahrt Ihr, daß Da ma immer laufend versucht "jemanden" auszutricksen. Dieser "Jemand" habe nun keine Lust mehr gehabt und wollte sich nicht mehr mit diesem gierigen Weib auseinandersetzen. Außerdem hätte Da ma immer wieder von einem Hauskauf und von Renovierung gesprochen. Der echte Ring würde sich wahrscheinlich in diesem ominösen Haus befinden.

In ganz Hillsfar gibt es nur ein Haus, das zum Verkauf steht und was renovierungsbedürftig ist: Haunted Mansion. Dort findet Ihr den echten Ring und bringt ihn zu Serson. Dort gibt's eine richtige Überraschung. Tina ist von alleine wiederaufgetaucht und sitzt wohlbehalten am Kamin. Serson reicht Euch aber für die erlittenen Mühen 19800 Goldmünzen und erhöht Eure Hitpoints um rund 50. Nun kann sich auch der K eriker für "Curse of the Azure Bonds" ausruhen, denn der Dieb betritt die Bühne.

Der Dieb

Wichtigste Charaktereigenschaften sind Stärke, Inte li genz und Dexterity. Besonders für Diebe ist es ratsam, sich das "Chime of Open ng" zu besorgen, da fast alle Kisten und Schlösser mühsam aufzuschl eßen sind. In der Gilde g bt es neben dem Reparaturd enst für kaputte D etriche auch komplett neue Sets. Swipe, der Gildemeister, schickt Euch gleich zu einem Botengang. Er braucht dringend Giftpilze. Im Mag c-Shop erfahrt Ihr, daß diese Sorte Pilz sehr selten ist und nur in den Sewers gedeiht. Am Boden einer vergammelten Truhe f ndet Ihr dann auch tatsächlich ein ge gelbe, sch eimige Pilze, die der Beschreibung aus dem Magic-Shop gerecht werden. Kaum iefert Ihr die Pilze ab, gibt es keine Belohnung, sondern einen zweiten Botengang. Ihr sollt vom Eremiten-Platz eine Flasche mit einer Flüssigkeit holen. An dieser Stelle f ndet Ihr dann die Flasche. Erst wenn sie heil abgeliefert worden ist, seid Ihr offiziell Mitglieder der D ebesgilde und erhaltet 1250 Goldstucke Belohnung.

Aber Ihr wollt ja nicht nur aufgenommen, sondern ein richtiger Meisterdieb werden. Für solch ehrgeizige Naturen hat Swipe den richigen Job. Er hatte vor längerer Zeit jemanden ausgesandt, ein Amulett aus dem Turm der Magier zu stehlen. Bis heute ist der Mann aber verscho len. Wahrscheinlich ist er be dem D ebstahlsversuch gescheitert. Wenn Ihr diesen Auftrag schafft, könnt Ihr Euch Meisterdieb nennen. Das lassen wir uns nicht zwe mal sagen und ziehen los.

Die Suche beginnt im nächsten Pub. Dort hört Ihr, daß Euer Vorgänger sich schon länger im Nordwesten der Stadt aufhalten soll. Dort findet Ihr ihn zwar nicht, macht aber Bekanntschaft mit einer riesigen Ratte, die gerade e n Stück Papier frißt. Unter Lebensgefahr packt Ihr das Vieh und werft es gegen die Wand, wo es sich nicht n einen wunderschönen Prinzen verwandelt, dafür aber das Papier fallen äßt. Auf den kläg ichen Resten des Papiers steht, daß sich ein Käufer für das Amu ett interessiere und sich mit dem Verkäufer im Dragon's Lair treffen wolle. Vorsicht sei geboten, weil Swipe e nen neuen Me sterdieb auf das Amulett angesetzt habe (stolz schwellt d.e Brust — Wir sind gemeint!). Im Dragon's Lair hören wir dann eine Unterhaltung, in der die Hütte vor der Stadt erwähnt wird. Ihr findet dort zwar niemanden, aber auf einer herrenlosen Scrol steht, daß Ihr mal versuchen solltet, in einem Pub eine Kellertür zu öffnen. Wenn Ihr genau das im Rat's Nest tut, wird zwar der Wirt ärgerlich, aber es fallen Euch erst danach zwei Typen auf. Sie erzählen, daß

COMPUTER MARKT

No-Name Disk 3,5" 2DD 10 St. 10,95
5,25" 2HD 10 St. 10,95

HARDWARE

SOFTWARE C64 AM ST PC

Andere Artikel auf Anfrage!!

Fündur
Computersoftware
R Duregger

NEUHEITEN AM ST

NEUHEITEN C64

NEUHEITEN MS-DOS

Hauptstr. 104 03615/2736
A-8784 Trieben

AMIGA
Falcon Mission Disk 499.
Shadow of the Beast 2 749.
Wings 1 MB 749.-

ATARI ST
Falcon Mission Disk 499.
Wings of Death 649.

MS-DOS

Nintendo Gameboy
Super Mario Land 399.
Batman 499.

C 64
Natürlich ständig alle Neuheiten lieferbar

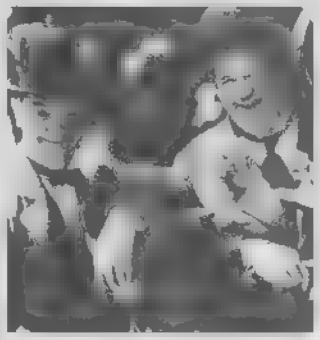
Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus
Versand in ganz Österreich

gestern ein Dieb ermordet worden sei. Wer dieser Dieb ist wissen wir, wo er wohnte auch — in den Sewers. Tatsächlich. In den feuchten Höhlen findet Ihr auch eine Kiste, die nach Verwesung riecht. In der Kiste liegt der tote Dieb (igitt!). Er hält eine Kette in der erstarrten Hand, an der mal ein Amulett hing. Diese Information dürfte Swipe interessieren. Er gibt Euch für diesen Teilerfolg schon mal 500 Goldmünzen.

Aber der Auftrag hieß, das Amulett zu holen und nicht nur die Kette. Gerüchten zufolge soll das Amulett immer noch im Magierturm liegen. Bei Nacht und Nebel findet Ihr das gesuchte Schmuckstück im Geheimraum des Turmes. Bevor Ihr aber das Ding an Euch nehmen könnt, schlägt Euch jemand eine Flasche über den Schädel. Nach ein paar Stunden wacht Ihr benommen auf, das Amulett ist weg. Die einzige Spur sind die Scherben der Flasche, die man Euch über den Schädel geschlagen hat. Ihr findet heraus, daß in der Flasche mal Gift gewesen sein muß. Weitere Nachforschungen in der Gilde und beim Heiler ergeben, so etwas kann nur der Eremit brauen. In dem Tagebuch des Einsiedlers findet Ihr dann auch die entsprechende Eintragung. Er hat das Gift an zwei Männer verkauft, die ins Schloß wollten. Weil sie ihn aber geärgert haben, sagte er ihnen, daß der Spezialdietrich zum Öffnen der Schloßturen in den Ruinen sei (obwohl der doch im Steinbruch liegt). Da Ihr nun den richtigen Weg kennt, findet Ihr auch im Steinbruch einen alten, verrosteten Dietrich. Mit ihm ist es dann ein leichtes, ins Schloß einzubrechen. Dort liegt (endlich!) das Amulett. Wenn Ihr es nun an Swipe überreicht, gibt der Euch 5000 Goldstücke und den Titel eines Meisterdiebes.

Doch oh Schreck, die Freude währt nur kurz. Eine fremde Diebestruppe macht Eurer Gilde mächtigen Ärger. Klar, daß das nicht besonders fein ist. Zum einen plündern die Fremden Euer Gebiet, zum anderen werden dadurch die Anzahl der Wachen erhöht. Ihr wollt diesen Burschen natürlich das Handwerk legen. Die erste Spur führt zum Magic-Shop, der letzte Nacht überfallen wurde. Leider ist der Besitzer ziemlich einsilbig und verrät nicht viel. Wenn Ihr aber im Dunklen bei ihm einbrecht, erfahrt Ihr mehr. Zum Beispiel findet Ihr einen Muff aus Wolfsfell und einen zerbrochenen Dietrich mit Wolfskopf. Um über diese ominöse Bande noch mehr Informationen zu holen, geht Ihr am besten ins Bugbear's Cave. Endlich eine heiße Spur. Die Kämpfe in der Arena sind neuerdings erheblich schwerer geworden, seit man Ottis den Ork eingestellt hat. Dieser finstere Arenakrieger soll früher mal ein Meisterdieb gewesen sein. Erst nachdem Ihr nun in der Arena den Ork erledigt, gibt der Euch neue wichtige Hinweise. Mit diesen Tips ausgestattet geht's wieder ins Bugbear's Cave. Dort sollen die Diebe der Grey Wolfs nach Rekruten suchen. Um Aufmerksamkeit zu erregen, einfach die Kellertür aufmachen. Sofort kommt ein getarntes Mitglied der Grey Wolfs und will Euch engagieren, wenn Ihr Euch mit Waffen auskennt. Bei Tannas müßt Ihr Euch jetzt ins fünfte Scoreboard vorschießen. Daraufhin verrät Euch Tanna den geheimen Treffplatz der Wölfe, um Mitternacht vor dem Tempel. Dort sagt der Meister der Wölfe, daß wir ein Buch aus dem Turm der Magier stehlen sollen und es um vier Uhr morgens im Dragons Lair abzuliefern haben. Das Buch besorgen und zurück zum Pub zu gehen bereitet keine Schwierigkeiten mehr. Dort trefft Ihr auf den Chef der Wölfe, der einen Dietrich zum Öffnen des Schlosses haben will.

Mit diesen Informationen und der Beschreibung des Oberhauptes der Wölfe geht's zurück zu Swipe. Swipe kennt jetzt die Bösewichter und bittet uns, ihm etwas Zeit zu verschaffen und den Auftrag der Wölfe anzunehmen. In einem Pub erhalten wir die Information, daß der gesuchte Spezialdietrich beim toten Drachen liegt. Also holen und dann wieder ins Dragon's Lair. Dort treffen wir aber nicht die Wölfe, sondern Meister Swipe. Die Wölfe sind vertrieben und Euer Charakter erhält 20000 Goldmünzen. *mh*



Versand und Laden
Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich DM 6,- Versandkosten
Versand Ausland Vorkasse zuzügl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag

MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64
- Testmöglichkeit auf 6 Systemen

Legend of Faerghail

Erhard Schöne aus Hamburg liefert eine Lösung der Extraklasse, mit der das Rollenspielleben eine Freude ist. Viel Spaß im Tal von Faerghail!

"Legend of Faerghail" (LOF) ist ein Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale"-Reihe, man kann sogar alte Recken aus Bard's Tale I und Bard's Tale II mittels eines beigefügten Konvertierungsprogramms übernehmen. Allerdings wird man dann nicht alle in LOF vorkommenden Charakterklassen erhalten können. Ich habe für mich eine Party nur den Barden, der zum Paladin wird, und einen Magier übernommen und die restlichen Mitglieder neu "erschaffen". Die übernommenen Charaktere verlieren zwar ihre Fähigkeiten, haben aber mehr Trefferpunkte und Geld, was zu Beginn des Spiels von Vorteil ist.

Kurz etwas zum Hintergrund des Spielgeschehens: In der Region Faerghail ist die alte Ordnung von Gut und Böse durcheinandergeraten. Die seit alters her mit dem Menschengeschlecht verbündeten Elfen sind aggressiv geworden und verhalten sich den Menschen gegenüber feindlich. Die bösen Mächte erhalten immer mehr Zulauf, und die Existenz des Menschengeschlechts im Bereich der Stadt Thyn, dem Ausgangspunkt des Geschehens, ist bedroht. Man erhält als Spieler zunächst den Auftrag, in der benachbarten Stadt Cyldane um Hilfe zu bitten, und im weiteren Verlauf des Spiels, die Ursachen für dieses Chaos zu erforschen und das Böse zu vernichten.

Die Party

Es können bis zu sechs Charaktere auf die Party mitgenommen werden. Von Vorteil ist es, wenn man von Beginn an mit Charakteren spielt, die magische Fähigkeiten besitzen oder erwerben können. So können in LOF auch Kämpfer wie Paladin und Waldläufer ab der Erfahrungsstufe 4 Zaubersprüche erlernen, der Paladin die des Priesters, der Waldläufer die des Druiden. Neben einem Magier sollte man unbedingt noch eine(n) Heiler/in mitnehmen. Auf einen Dieb habe ich verzichtet und statt dessen eine Illusionistin mitgenommen. Diese kann ziemlich früh den Spruch "Türen öffnen" (manche Türen lassen sich auch mit Gewalt einrennen) und hat den Vorteil durch den Spruch "Magische Karte" in Verbindung mit der Kristallkugel ein Automapping eines gesamten Levels zaubern zu können. Zu beachten ist noch, daß nur Elfen Distanzwaffen (Schleuder, Bogen) benutzen können und dafür Extrapunkte erhalten.

Der Weg nach Cyldane

Nachdem Ihr Eure Party zusammengestellt und Euch beim Händler mit dem Nötigsten ausgerüstet habt, begebt Ihr Euch hinaus in die Wildnis, um die erste Aufgabe zu erfüllen. Laßt am besten einen Platz in der Party frei, denn vor der Stadt erwartet euch der Krieger Sigurd, den Ihr unbedingt auf Eurer ersten Erkundung mitnehmen sollte. Er ist ziemlich stark und kann jeden Charakter bis zu zweimal wiederbeleben, falls es nötig sein sollte. Ihr könnt übrigens in jedem Wirtshaus neue Partymitglieder aufnehmen, entlassen könnt Ihr sie auch in der Wildnis. Sie gehen dann selbst in ein Wirtshaus und stehen wieder zur Verfügung. Orientiert Euch erst mal am Stand der Sonne nach den Himmelsrichtungen und schlagt den Weg nach Westen ein. In der Nähe eines Wirtshauses trefft Ihr auf zwei Eingänge zu den Zwergminen, und eine gute Waffe (Heft der Kraft) läßt sich in dieser Gegend ergattern. Nehmt den nördlichen Eingang zu den Zwergenstollen, im südlichen stoßt Ihr auf ziemlich schwierig zu besiegende Gegner. Ihr solltet anfangs alles an Waffen und Ausrüstungsgegenständen mitnehmen, was Ihr bekommen könnt.

In der nächsten Stadt könnt Ihr es für die dringend zum Trainieren benötigten "Aurels" eintauschen. Im ersten Level der Minen ist die Kristallkugel versteckt (ziemlich am Anfang im Nordteil), die Euch beim Kartieren hilft. Das Amulett, das Ihr zu Beginn erhalten habt, besitzt Ihr doch hoffentlich noch? Es wird später noch sehr wichtig sein. Nun gilt es erstmal, den Ausgang (Notausgang) in Richtung Westwelt und Cyldane zu finden. Dazu begebt Ihr Euch hinunter in den zweiten Level. Hier liegt auch der Stahlschlüssel, ohne den ihr die Tür nicht öffnen könnt. Weiter hinab in das Stollensystem solltet Ihr vorerst nicht gehen. Habt Ihr den Schlüssel gefunden (im Südosten dieses Levels) könnt Ihr den Gang im Nordwesten ans Tageslicht emporsteigen. Hier im Westteil der Wildnis schlagt Ihr euch nach Nordwesten durch, bis Ihr die Stadt Cyldane erreicht habt. Eure erste Aufgabe ist damit bestanden, und Ihr bekommt einen neuen Hinweis, was zu tun ist. Seid nicht traurig, wenn Sigurd Euch jetzt verläßt, Ihr werdet bald neue Weggefährten treffen. Den Westteil solltet Ihr grundsätzlich nicht mit der kompletten Party bereisen, da Ihr sonst einige wichtige Dinge nicht erhalten könnt. In Cyldane verkauft Ihr alles Überflüssige im Laden und trainiert am besten beim Zunftrat die verschiedenen Sprachen. Dadurch steigert sich die zum erfolgreichen Zaubern unbedingt notwendige Konzentrationsfähigkeit Eurer Helden und ihr kommt auch mit unterwegs auftauchenden Gruppen besser ins Gespräch und könnt eventuellen unliebsamen Kämpfen aus dem Wege gehen.

4. Die Abtei von Sagacita und die Katakomben

Frisch gestärkt und ausgeruht und wohl schon mit einigen neuen Zaubersprüchen [illegible] an die nächste Aufgabe, die Erforschung der südlich von Cyldane gelegenen Abtei von Sagacita und ihrer Kellergewölbe, den Katakomben. Im ersten Level solltet Ihr Euch den gut versteckten Lichtbringer (im Nordosten) und einen magischen Schutzring (im Westen) nicht entgehen lassen. Öfteres Abspeichern des Spielstandes ist hier schon angesagt, denn einige Magier beherrschen absolut tödliche Sprüche. Priester, denen Ihr begegnet, solltet Ihr nach Möglichkeit nicht bekämpfen. Sie lassen sich in den meisten Fällen zu einem kampflosen Abzug überreden, was Euer Verhandlungsgeschick für spätere, härtere Auseinandersetzungen erhöht. Den Mönch mitzunehmen hat noch keinem geschadet. Ein Stockwerk tiefer befindet sich die umfassende Bibliothek des Klosters, in der Euch die erste Hälfte eines zerrissenen Buches nähere Informationen zu den Vorgängen in Faerghail in früherer Zeit liefert. Im Westen findet Ihr das Einstiegsloch zu dem verzweigten unterirdischen Gängesystem der Katakomben. Hier gibt es die ersten Fallen, die Eurer Party das Leben schwermachen, und neben einer Karte, die auf eine Abbildung im Handbuch verweist, vor allem den zweiten Teil des zerrissenen Buches zu holen. Man muß übrigens zu allen Kartennummern, die im Spiel erscheinen, vier dazuzählen, um die richtige Karte im Handbuch zu finden (jedenfalls bei der mir vorliegenden Ausgabe des Handbuches ist es so). Steigt Ihr im äußersten Südosten tiefer in die Katakomben hinab, findet Ihr gleich mehrere wichtige Sachen. Um überhaupt wieder zurückkehren zu können, müßt Ihr das Seil finden. Das liegt gleich neben der von Speeren durchbohrten Leiche im Osten. Sucht auch nach dem Schutzring und einem Erfahrungstrank, der einen Charakter eine Stufe höher bringt. Eine Heilquelle im Süden regeneriert Eure Wunden. Den Steinsarg müßt Ihr trotz seines Gewichtes unbedingt mitnehmen, da er Euch später noch gute Dienste erweisen kann. Außerdem ist in diesem Level noch ein "aufblasbarer Gummidrachen" versteckt (gleich hinter der Mauer am Nordende des langen Ganges nördlich vom Eingang), an den Ihr aber wohl nicht herankommen könnt, da Ihr ja keine Wände einreißen könnt (jedenfalls jetzt noch nicht). Nun solltet Ihr Euren Leuten wieder etwas frische Luft gönnen. Ihr habt Euch doch das Einstiegsloch auf der Karte markiert, oder? Zurück in Cyldane könnt Ihr alles nicht Notwendige verkaufen, es steht Euch bei späterem Gebrauch beim Händler in Thyn auch zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr mit geschicktem Feilschen Euer Verhandlungsgeschick steigern.

Das Orakel

Beim Herumstreifen im Westteil werdet Ihr im Norden auf den Eingang zum Orakelgelände treffen. Nehmt auf jeden Fall den Priester Ihl Kazar, der sich Euch als Begleiter anbietet, in die Party auf, den Burschen könnt Ihr später noch sehr gut gebrauchen. Jetzt heißt es leider bis zur nächsten *POWER PLAY* warten. Dann versorgen wir Euch auch mit exzellenten Karten.

LIFETIMES PRÄSENTIERT ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's. Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein gespür für für aktive Aufträge werden Sie zum TRUCKER DES JAHRES machen.

Erhältlich für Atari ST (SW & Color), DS-Disk), Amiga, PC (CGA- EGA-Hercules, Grafik, Hinweis 5.25, Maus erforderlich, jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder direkt Programmgleichung ON 89,95 oder bei EXPERT SOFTWARE, Wolfratshausen, Postanschrift: Postfach 4330 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 NN-Versand.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON 0 23 61 3 62 67 TELEFAX 0 23 61 65 2 44 MAILBOX 0 23 61 3 32 4

COMPUTER SPIELE

Platinum

Deutschland steht KOPF

Computer u. Videospielversand
Inh. D. Spohn
24h-Bestellaufnahme u. Information
zu aktuellen Neuheiten
Telefon 02203/17295

Mit gekennzeichnete vorsendkosten
Ausland nur Vorkasse +9,90 DM

SEGA MEGA DRIVE — New Zealand Story 77,90
PC ENGINE

... WÄHNS NÄS E ROFEN JNSANGE BOTE ... TOPAKTUELL ...

COMPY SHOP
AMIGA / PC

Wir haben eine große Auswahl
an Spielen für Ihren Amiga
oder Ihren PC!

Schauen Sie doch mal bei uns rein!

Atari LYNX ... 398,00 DM
Nintendo GAME BOY ... 169,00 DM
Speichererweiterung Amiga 500
inklusive Uhr ... 178,00 DM

und vieles mehr!

Gneisenaustr. 29 – 4330 Mülheim/Ruhr
0208-497 189 / 496176

SCHUMMEL-ECKE

Starquake (ST)

Roger Zemp aus Niederbipp in der Schweiz hat in "Starquake" auf dem Atari ST einige Teleporter gefunden. Dann teleportiert mal schön

CWORE	DAVRO
TSOIN	SOCHI
ROKEA	KALED
SOLUN	CHING
KWANG	FLIED
HINDI	BORNO
LJANG	vw

The Plague (Amiga)

Drückt man im Ladebild die linke Maustaste (bitte festhalten!) und dann den Feuerknopf am Joystick, erhält man im Spiel unendlich viele Leben. Diesen Tip schickte uns Oliver Detjen aus Brinkum. vw

Venus-The Flytrap (Amiga)

Summ, summ, Bienchen summ herum. Boris Gulbinski aus Nienstädt ist unter die Insekten gegangen und hat ein paar Codewörter gefunden.

Level 2 MANTIDS
Level 3 CICADAS
Level 4 PSYLLIDS
Level 5 PIERIDS
Level 6 SATYRID
Level 7 LYCAENID vw

Legend of Fearghail (Amiga, ST)

Wer schnell mal einen Rang höher kommen möchte, sollte den oder die Charaktere im Kampf sterben lassen. Danach eilt man zum Tempel und läßt sich wiederbeleben. Nun muß der Charakter genügend Erfahrungspunkte haben, um in den nächsten Rang aufzusteigen. Diesen recht kostspieligen Tip schickten uns Markus Adler und Steffen Haas aus Marbach. vw

Xenon II (MS-DOS)

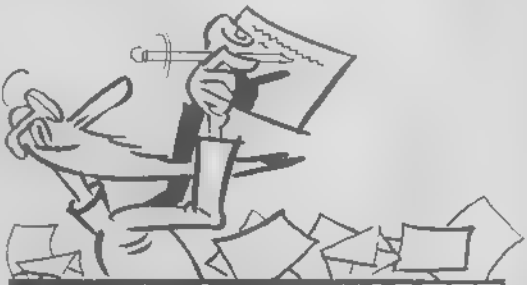
Malte Sievers hat die Lösung für alle frustrierten Megablaster. Habt Ihr im Menü Eure Grafikkarte gewählt, dann startet das Programm nicht mit "Return" sondern mit "F7". Ist das Spiel geladen, dann genügt ein Druck auf die "I" Taste, und Euer Flitzer ist unzerstörbar. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe den fünften Level ansehen. vw

Prophecy I (Amiga)

Alexander Birnbauer aus Wien hat alle Codes für das neue Amiga-Spiel herausgefunden.

IMAGITEC	GUSTAVUS
JOJO SRN	NINJASDL

vw



DR. BOBO ANTWORTET

Die Antwort zu [illegible]

Oliver Kluge fragte in der *POWER-PLAY* 8/90 nach dem Buch des Wissens im Spiel "Hillsfar". Der Schmöker war im Magierturm nicht zu finden. Thomas Wiegand aus Hamburg hat den Geheimgang im Magierturm abgesucht und

dort das Buchlein gefunden Zur Not den Gang mehrmals betreten *vw*

Bard's Tale III

Andreas Schwederski aus Wesseling hängt in der letzten Dimension "Malefia fest Er steht dem Oberfiesling Redbeard gegenüber und bräuchte dringend das sagenumwobene Deathhorn Aber wo findet man das nur? *vw*

Ninja Spirit (ST)

Möchtet Ihr als Ninja unsterblich werden dann solltet Ihr ausprobieren, was Manfred Hoffme ster aus Frankfurt vorschlägt. Mit "F9" das Spiel stoppen. Nun die linke 'Shift'-Taste drücken. Das Spiel startet wieder, und Ihr seid unverwundbar Was will man mehr? *vw*

Die Antwort zu Starflight II

Ilias Soebjanto und Thorsten Kloos aus Schwieberdingen können Andreas Morlo helfen. Er sucht verzweifelt nach dem Transm tter-Key auf dem Humming-Stone-Planeten

Der Transmitter-Key befindet sich laut Leghk-Riddle der Dweenie ("Round a Star fallen four is a World of Humming Stones. There were Nothing meets Nothing the Transmitter Key awaits our Return"), dort, wo "nichts nichts trifft", also bei den Koordinaten 0,0 des Humming-Stone-Planeten *vw*

Dragon Wars

Stefan Hammer aus Frankfurt ist bei "Dragon Wars" schon ziemlich weit herumgekommen, ist dabei aber auf zwei Probleme gestoßen.

— Irkalla, die Herrscherin der Unterwelt, hat seiner Party den Auftrag gegeben, den Schädel ihres Sohnes Roba zu ihr zu bringen. Er hat den Schädel zwar gefunden, weiß nun aber nicht, wo er ihn abgeben soll, um seine Belohnung zu kassieren.

— Kann man die steinernen Zwerge in der "Dwarf Clan Hall" wieder zum Leben erwecken? Wenn ja, wie? *vw*

Die Antwort zu Ultima V

Holger Lapuse aus Bremerhaven kann die Fragen von Guido Möbus und Henning Maruhn beantworten.

Um an die 'wooden box" zu kommen, muß man zuerst einmal den südlichsten Leuchtturm der Hauptinsel besuchen Dort trifft man den früheren Musikmeister Lord Britishs. Dieser kann einem das Notenspielen auf der Harpsicord beibringen. Man erhält von ihm einen Code mit dem man Noten in Zahlen umwandeln kann. Diese Zahlen spielt man dann anstatt der Noten auf dem Harpsicord. Jetzt geht man in die Kammer des Lord Brit sh und setzt sich vor das Instrument Nun wandelt man die erste Zeile des im Handbuch abgedruckten Liedes "Stones" in Zahlen um und spielt sie anschließend. Und siehe da, Sesam, öffne dich!

D e Mauer im Dungeon "Deceit ' läßt sich mit der bewährten Methode des "pushing" öffnen Zuerst schnappt man sich die Fackeln, und dann heißt es schieben, was das Zeug hält. Ihr müßt mehrere Stellen ausprobieren. *vw*

Find'ich besser!

POOL OF RADIANCE
Das langerwartete Rollenspiel für Amiga (1 MB)
Amiga 69 90

INVEST
komplett in Deutsch
Amiga 69 90

MS DOS

[illegible]	79 90
Cadaver *	69 90
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Jack Nick[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Navigator 4.0	59 90
Rapcon	79 90
[illegible]	[illegible]
Stien Service II	89 90
[illegible]	[illegible]

AMIGA

[illegible]	69.90
[illegible]	74 90
[illegible]	79.90
Days of Thunder	69 90
[illegible]	69.90
[illegible]	64 90
[illegible]	69 90
[illegible]	64 90
[illegible]	74 90
[illegible]	69 90
Operation Stealth	64 90
[illegible]	69.90
[illegible]	59.90
Shadow of the Beast II **	79.90
[illegible]	64 90

WINGS
Lucasfilm setz Sie in einen Doppeldecker
Amiga . . . 69 90
Amiga(dt) . 79 90

UMS II
*/**
Der verbesserte Militärsimulator
Amiga . . . 74 90
MS DOS . 74 90
Atari ST 74 90

ATARI ST

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Comanracer	49 90
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Imrtorial *	69 90
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Legend of Faerghail *	74 90
[illegible]	[illegible]
Operation Stealth	64 90
Oriental Games **	69 90
Satan *	59 90
[illegible]	[illegible]

KOSTENLOS

gibt's gebalte Informationen von uns In unserer ausführlichen [illegible] Hardware (Speicherplatz, Grafik [illegible] deutsche Kurzanleitungen bei. Interessiert? Einfach mal anrufen [illegible] Kostenlose Preisliste kommt sofort

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56
KÖLN 1
Mathiasstr 24 26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

[illegible] deutsche Anleitungen [illegible]

Unseren BLITZVERSAND erreichen Sie unter
02 21 - 44 30 56

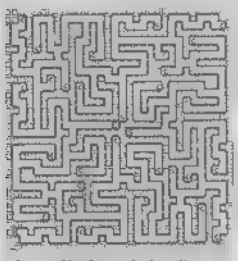
Tennis (Game Boy)

Alexander Beckmann aus Miesbach hat eine recht seltsame Methode entwickelt, seine Aufschlagspiele bei "Tennis" grundsätzlich zu gewinnen. Werft den Ball einfach in die Höhe und schlagt genau dann danach, wenn er den höchsten Punkt erreicht hat. Ihr werdet ihn verfehlen. Geht einfach einen kleinen Schritt nach rechts, so daß Euch der Ball auf den Kopf fällt. Das war's schon, Ihr habt den Ballwechsel gewonnen. Also immer schön mit Köpfchen spielen. wi

Chip's Challenge (Lynx)

Lange hat's gedauert, jetzt ist der Lynx-Hit "Chip's Challenge" endgültig bis zum letzten Level durchgespielt. Klaus Weid aus Windsbach bietet uns die Codes der restlichen acht Levels sowie als kleinen Bonus eine Karte des Schlußlevels 144. wi

Level	Code
137	HPPX
138	[illegible]
139	VLHH
140	SJUK
14	MCJE
142	[illegible]
143	OKOR
144	GVXQ



"Chip's Challenge" der ultimative Level 144 im Miniformat

Moonwalker (Mega Drive)

Risikofreudig ist anscheinend Tim Wilken aus Jever, der es tatsächlich wagt, sich seine Mega-Drive-Module zu kaufen, ohne unseren Test abzuwarten. Seine Tips zu "Moonwalker":

In Level 2.3 müßt Ihr mit der Magic-Taste den Kanaldeckel öffnen, um zwei Kinder zu befreien.

In Level 3.2 sollt Ihr die Sternschnuppen fangen, um Euch in einen Roboter zu verwandeln.

In Level 4.3 könnt Ihr ein Kind vor ungewisser Zukunft retten, indem Ihr direkt beim Wasserfall das Joypad nach oben drückt. In den Levels 5.1 bis 5.3 schließlich zerstört Ihr mit den Computern auch gleichzeitig die Laserkanonen. wi

Live Force (Nintendo)

Der folgende Tip von Christian Krüger aus Erding ist wirklich nur etwas für beinharte Egoisten. Spielt man "Live Force" im Zweispielermodus, kann ein Spieler, der kein Leben mehr besitzt, durch gleichzeitiges Drücken der beiden Feuertasten dem Mitspieler eins abnehmen. wi

Air Diver (Mega Drive)

Ein wenig Unsterblichkeit gefällig? Zumindest bei "Air Diver" kein Problem. Ken Takeda verrät Euch wie: Wählt auf der Landkarte einen Ort an, der normalerweise nicht anwählbar ist (z. B. das Meer). Haltet den Startknopf gedrückt und gebt hintereinander

A B C B A A B C B A B

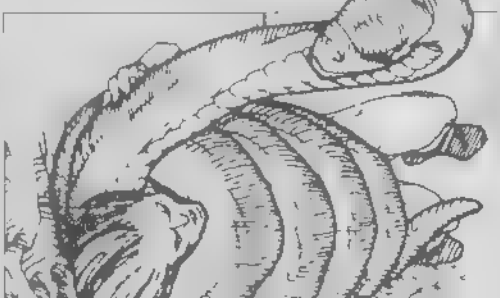
ein. Falls Ihr jetzt ganz normal einen Kontinent anwählt, könnt Ihr diesen als Unsterblicher durchspielen, vorausgesetzt Ihr haltet "Start" gedrückt. Falls Ihr "A" gedrückt laßt, kommt Ihr direkt zum jeweiligen Ace-Pilot, falls "B", könnt Ihr sofort gegen den Endgegner antreten. wi

Leider, leider sind auch diesen Monat die knallbuntgemalten Karten wieder stapelweise bei uns eingetroffen. Zum Anschauen natürlich sehr schön, zum Abdruck leider ungeeignet (Kopieren macht die ganze Angelegenheit nur noch "schwammiger"). Dabei hätten wir die Hilfe aller Kartenzeichner und Leveleinmesser unter unseren Lesern wirklich nötig. Bitte denkt also daran, noch bevor Ihr Euch in die Arbeit stürzt. Helles Papier und schwarzer Strich, erfreut den Leser und auch mich (oder so ähnlich).

Ist Euch eigentlich jemals aufgefallen, daß es unter den Heerscharen an Gegnern bei "Super Shinobi" nur eine einzige Sorte von Sprites gibt, die nicht ihr Leben aushauchen, wenn sie vom Spieler besiegt worden sind? Füttert man die niedlichen Ninja-Kämpferinnen der späteren Levels mit Tritten und Shuriken, sinken sie vor dem Spieler anmutig in die Knie, anstatt wie ihre männlichen Kampfgenossen zu explodieren. Über das Frauenbild der Japaner sollte man einmal nachdenken.

Apropos Japaner: Durch den Namen "Paranoia" (Verfolgungswahn, Angst) aufmerksam geworden, machte ich kürzlich den Fehler, dieses Spiel des japanischen Herstellers Naxat auf meiner PC-Engine "anzuspielen". Als mir das schweißgetränkte Joypad nach einigen Stunden endlich aus der Hand rutschte, wußte ich: Dieses Schießspiel trägt seinen Namen zu Recht. Es simuliert doch tatsächlich Bildstörungen und Systemabstürze, also Dinge, vor denen jeder Japaner (und *POWER PLAY* Redakteur) eine Heidenangst haben muß. Das Spiel beginnt mit dem gefürchteten "White Noise"-Rauschen und produziert noch während des ersten Levels astreines Bildschirmflackern (oder lag's doch an meinem Monitor?). Danach fressen diverse Aliens fette Löcher in den Hintergrund. Später kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. Der R-Type-Clone beginnt langsam aber sicher auseinanderzufallen! Darüber hinaus ist Paranoia das erste Spiel, das auch den ausgebufftesten Weltraumkämpfer bewußt an der Nase herumführt. Unlogisch oder unfair ist es an keiner Stelle, trotzdem verbrachte ich Stunden damit, Hindernissen auszuweichen, durch die ich auch einfach hätte hindurchfliegen können. Spielt diesen Alptraum doch einfach mal an.

Für "Thunderforce III"-Spieler dürften die schlaflosen Nächte hingegen vorüber sein. Videospiel-Profi Ken Takeda verrät Euch, wie Ihr unter Euren Erzfeinden so richtig aufräumen könnt: "Ausverkauf der Extrawaffen" unser erster "Videospieltip des Monats".



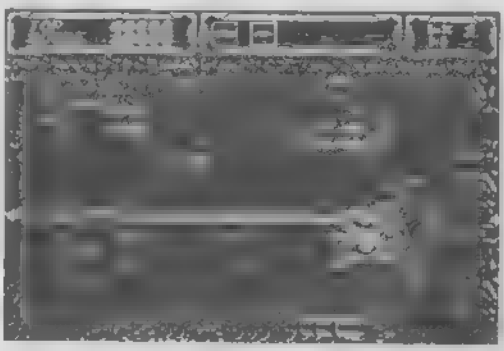
TIP DES MONATS

Tatsuin (PC-Engine)

Wie mache ich das Beste aus meinen Bomben? Bernhard Schade aus Bottrop verrät Euch, wie Ihr bei "Tatsuin" mit nur ein oder zwei Bomben auch den dicksten Endgegner aufs Kreuz legt. Ihr müßt einfach, kurz nachdem Ihr eine Bombe geworfen habt, das Spiel mit "Start" unterbrechen, einen Augenblick warten und schließlich die "Start"-Taste in schneller Folge mehrmals hintereinander drücken. Läuft alles glatt, mußten Wirkung und Durchschlagskraft um ein Vielfaches über der eines normalen Bombenabwurfs liegen. Vom Gegner dürfte danach jedenfalls nicht mehr viel übrig sein. *wi*

Thunderforce III (Mega Drive)

Der Traum aller Thunderforce-Piloten geht in Erfüllung. Ken Takeda aus Brugg verrät Euch, wie Ihr alle Extrawaffen der Action-Orgie "Thunderforce III" direkt anwählen könnt. Fangt ganz normal an zu spielen und begebt Euch dann in den Pausemodus. Dort drückt Ihr das Joypad zehnmal nach oben, dann nach unten, drückt "B", unten, "B", ein letztes Mal nach unten und noch einmal "B". Jetzt könnt Ihr mit "B" Extrawaffen "kaufen" mit "C" wieder ablegen. Falls Ihr jetzt das Spiel mit "A" und Start wieder beginnt, bekommt Ihr noch zwei "Claw" als Bonus dazu. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist feuern, feuern, feuern... *wi*



Super Hang On (Mega Drive)

Auf einen kleinen Fehler in den Powertips der Juli-Ausgabe machte uns Christian Schröter aus Hortmar aufmerksam. Sorry an alle bankrotten Motorradfahrer. Zur Berichtigung hier das korrekte Paßwort, das den "Super Hang On"-Spieler im Handumdrehen zum Multi-Multimillionär macht:

```
51B04000A05000
70J0CG976ACMG1
```

Viel Spaß beim Einkauf! *wi*

GrooveSoft
die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf

AMIGA-SEGA

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Pirates	66,00
Balance of Power	9,00	[illegible]	66,00	Powermonger	66,00
Barbarian Tale II	60,00	[illegible]	66,00	[illegible]	[illegible]
Bard's Tale II	[illegible]	[illegible]	45,00	[illegible]	[illegible]
Bloodwych	63,00	[illegible] Shadow	66,00	Red Storm Rising	66,00
Bomb Jack	32,00	[illegible]	65,00	[illegible]	63,00
Boulderdash Construction Kit	26,00	Indiana Jones 3 Adv	65,00	[illegible]	[illegible]
Carmen Sandiego	64,00	[illegible] Lord	66,00	Rogue 2000	26,00
Castle Master	56,00	[illegible]	46,00	Space Quest 3	80,00
Champions of Krynn	66,00	Jumpin' Jack Son	[illegible]	Space Rogue	73,00
Chase strikes back	63,00	Kampfgruppe	39,00	Speedball	26,00
Chuck Yeager's	[illegible]	Klaxon	66,00	Super Wonderboy	32,00
AFT v2.0	66,00	Knights 2	60,00	[illegible]	[illegible]
Cin & Grabage	73,00	Knights of Magic 2	60,00	Sword of Sodan	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	[illegible]	Swordbreaker Knight D.A	66,00
Conqueror	66,00	Kult	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Conquests of Camelot	93,00	L&M Spiele	45,00	The President missing	60,00
Demoniac	63,00	Legend of Faerghail	73,00	[illegible]	[illegible]
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	[illegible] Pool of Madness	63,00
Demons Winter	69,00	[illegible]	73,00	Times & Magic	26,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	[illegible]	46,00
Dungeon Master dt	63,00	Manhunter	66,00	Turrican	53,00
Dungeon Quest	63,00	Might & Magic 2	[illegible]	[illegible]	46,00
[illegible]	66,00	Millennium 2.2	32,00	Ultima 3	46,00
Emerald Mine 3 Prof	26,00	[illegible]	[illegible]	Ultima 4	[illegible]
Fairy Tale	53,00	Neuromancer	60,00	Ultima 5	[illegible]
Fire & Brimstone	66,00	Oil Imperium	53,00	Vendetta	73,00
Fred	[illegible]	Omega	73,00	[illegible]	63,00
Halls of Montezuma	66,00	Orwatch	66,00	Wizard Wizard	[illegible]
Hammerfist	63,00	Player Manager	53,00	World of middle earth	53,00
		Police Quest 2	[illegible]	Zombi	66,00
		Pools of Radiance	63,00	Zork 2	73,00

SEGA Master System 259,- SEGA Mega Drive 456,-
NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00
TELEFON 0631 28809
Irrtum und Preisanderungen vorbehalten

NEU
VERLEIH VON SPIELMODULEN
fur
SEGA-
NINTENDO
MEGA-DRIVE-
PC-ENGINE
Geringer Jahresbeitrag, keine Verpflichtung
START: 1.06.90
Sie erhalten fast alle Spielmodule.
Fordern Sie das Infoblatt an. Schreiben Sie an
SM-Verleih
Alois Pielmeier
Hermann Lons-Str. 17
8430 Neumarkt
oder rufen Sie einfach an von Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Tel. 09181/32194

RYSTAL SOFT
INH. C. WAGNER
Speicher-Erweiterung fur
AMIGA 500 auf 1MB
DM 144,-
abschaltbar, mit Uhr, einfach einstecken
AMIGA-ZWEITLAUFWERK
DM 184,-
3.5" extern abschaltbar, Erweiterungsport

AMIGA / ST	Amiga	ST
Bomber-Mission-Disk	44,90	44,90
Champions of Krynn	69,90	
Corporation	64,90	—
Damocles	64,90	64,90
Dragon Flight	74,90	[illegible]
Dungeon Master	64,90	64,90
Falcon F-16	74,90	74,90
Falcon Mission-Disk	54,90	54,90
Falcon Mission-Disk II	54,90	54,90
F-29 Retaliator	64,90	64,90
Imperium	69,90	69,90
Kick off 2	64,90	54,90
Klax	54,90	54,90
Legend of Faerghail	69,90	69,90
Lost Patrol	64,90	64,90
Pirates	69,90	69,90
Red Storm Rising	69,90	69,90
Sim City	74,90	74,90
Tiberian (nur) now	79,90	79,90
Wings	74,90	

C-64 / IBM weiterhin im Programm
Tagtäglich preiswerte Neuheiten!
Info per Telefon
Vorkasse +4,- Nachnahme +6,50 DM
Am Kurenspruch 11 5620 Velbert
Mo-Fr 9-15 Uhr 17-21 Uhr
Sa 9-12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Anderungen und Irrtumer vorbehalten

HARD'n SOFT
entertainment systems

SNK NEO GEO

PC ENGINE

GAME BOY

SEGA MEGA DRIVE

PCs

AMIGA

[illegible]

BÜCHER

[illegible]

RUFEN SIE AN, WIR HABEN WAS SIE WOLLEN!

[illegible]

TELEFON 02841/170150
FAX: 02841/170159

Gates of Zendocon (Lynx)

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch. Vor Monaten begannen wir mit dem Abdruck einer Paßwortliste für "Gates of Zendocon". Weiter als bis zum Level 28 sind wir auf diesen Seiten leider nie gekommen. Thomas Rode aus Düsseldorf half uns nun endlich auch mit den restlichen 23 Paßwörtern aus. Der Vollständigkeit halber hier die komplette Aufstellung aller Paßwörter. Ach ja, der Endkampf findet übrigens in ZETA (über NEAR zu erreichen) statt. *wi*

01	BASE	14	RAZE	27	ZETA	40	BETA
02	ZYBX	15	TRYX	28	XRAY	41	NEST
[illegible]	XRXS	16	STYX	29	RATT	42	EBYX
04	ANEX	17	YARB	30	NYET	43	ZEST
05	NEAT	18	BREX	31	ROXX	44	ZORT
06	YARR	19	SEBB	32	NERB	45	BRAN
07	EYES	20	SNEX	33	TREY	46	STAB
08	NYXX	21	ZAXX	34	STAR	47	BOXX
09	ZYRB	22	BROT	35	SSSS	48	TENT
10	SRYX	23	STOB	36	TRAX	49	NEAR
11	BARE	24	XTNT	37	ZEBA	50	ROXY
12	STAX	25	BOTZ	38	TERA	51	NEXA
13	SZZZ	26	SNAX	39	BYTE		

Ghostbusters (Sega)

Auch bei der Geisterjagd muß von nun an nicht mehr geknausert werden. Thomas Reissmann aus Frankfurt bietet Euch einen Tip, der Euch bei "Ghostbusters" genau 46400 Dollar aufs Konto zaubert. Ihr gebt als Namen einfach die Initialen T.H., als Kontonummer 535634145 ein, und schon seid Ihr wieder in den schwarzen Zahlen. *wi*

Metal Gear (Nintendo)

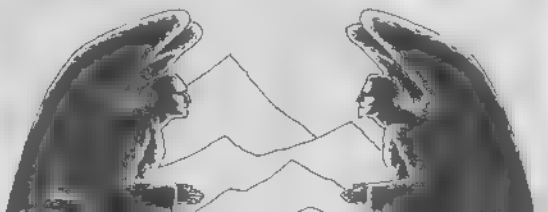
Zum leider fehlerhaft abgedruckten "Metal Gear"-Paßwort in *POWER PLAY* 9/90 ('tschuldigung) hier noch ein megamächtiger Code von Matthias Kaiser aus Nürnberg. Damit wird ein Selbstzerstörungsmodus aktiviert, der das Ende des Supercomputer und des Outer Heaven bedeuten dürfte. Aber Vorsicht. Auch Ihr habt dann nur noch ein paar Minuten Zeit, um Euch aus dem Staub zu machen. Habt Ihr den Code also eingegeben, geht Ihr am besten gleich durch die Tür in den Raum, in dem der Supercomputer stand. Noch im Türrahmen solltet Ihr das Joypad nach rechts drücken, denn so gelangt Ihr direkt in einen Nebenraum. In ihm residierte übrigens einst der Oberbösewicht. An der Nordseite befinden sich drei Fluchtausgänge. Nehmt den linken und fahrt mit dem Aufzug zweimal nach oben. Schon seid Ihr in Sicherheit, alles explodiert, und das Spiel ist gelöst. Der Code:
*""""" 3' ""N Y3H29 936"" 2£2"3 *wi*

Super Darius (PC-Engine)

Etwas für ganz Unerschrockene:

Ken Takeda verrät, wie man beim Ballerklassiker "Super Darius" gegen alle 26 Endgegner antreten kann. Daß man für so ein Unterfangen die nötige Hardware braucht, dürfte klar sein. Engine, CD-ROM, 5-Player-Adapter und zwei Joypads müßt Ihr Euer eigen nennen, sonst geht nichts. Zuerst schließt Ihr den Adapter und die beiden Joypads an (Pad 1 in I, Pad 2 in II). Im Titelbild drückt Ihr dann gleichzeitig "Oben", "I" und "Run" auf Pad2 sowie "Unten" und "Select" auf Pad 1.

Nicht loslassen. Jetzt drückt Ihr auf Pad 1 noch zusätzlich "Run", und die Frage "26 Tai Tatakae Masuka?" erscheint auf dem Bildschirm. Gut, daß Ken des Japanischen mächtig ist, sonst hätten wir wohl nie erfahren, daß das nichts anderes heißt als "Kannst Du gegen 26 Gegner kämpfen?" *wi*



Devil Crash (PC-Engine)

Codes, brandheiß. Gebt
M B P E B O A J D E
ein, und der teuflische Flipper "Devil Crush" läßt sich dazu herab, Euch 645 724 500 Punkte gutzuschreiben.

Ach, hätt' ich beinahe vergessen. Unbegrenzt viele Kugeln besitzt man danach auch noch. Danke an Pinbal-Wizard Herbert Funken, der Euch zudem rät, das Paßwort
DEVIL CRASH
einzugeben. Überraschung! *wi*

Super Shinobi (Mega Drive)

Erst die gute Nachricht: Dennis Alexander Wälken aus Gelsenkirchen-Horst verrät Euch hiermit die Verstecke aller (Doppel-)Extraleben. Im Level 1.2 von "Super Shinobi" mußt Ihr zwischen den Bambusaufzügen nachschauen, in 2.1 nach dem dritten Baumstamm, in 3.2 beim zweiten Lift, am Boden der zweiten Etage; schließlich in 5.2 auf der vorletzten Plattform.

Jetzt die schlechte Nachricht: Dennis meint, Ihr solltet sobald Ihr Euch ein Extraleben-paket geholt habt, sofort Selbstmord begehen. Danach könnt Ihr Euch, womit wir wieder bei den guten Nachrichten wären, die beiden Extraleben noch einmal holen. Wiederholt das Speichern ein paarmal und Ihr verfügt über einen hübschen Vorrat an Leben. *wi*

Kid Icarus (Nintendo)

Seltsam, eigentlich hätte ich wetten mögen, daß alle "Kid Icarus"-Tips dieser Welt mittlerweile den Weg auf unsere grünen Seiten gefunden hätten. Daniel Wild aus Greifensee belehrte mich eines Besseren. Kramt also diesen Modul-Oldie noch einmal hervor, zum allerallerletzten Mal präsentieren wir zwei Minitips für Kid Icarus. Mit einem unverwundbaren Pit im letzten Level starten? Einfach
ICARUS FIGHTS
MEDUSA ANGELS
eingeben. Die Schwarzhändler kräftig übers Ohr hauen? Mit "A" und "B" auf dem Joypad gleichzeitig gedrückt, ist das kein Problem. So, jetzt könnt Ihr das Modul wieder in Eure "Erledigt, endgültig"-Kiste zurückbefördern und endlich mal ein paar Tips für Double Dragon II ausarbeiten. Auf die warte ich jetzt nämlich schon seit Wochen. *wi*

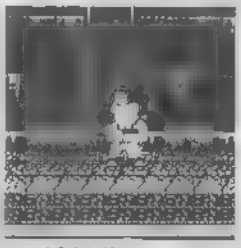
After Burner (Mega Drive)

Sollte es, wie Christian Schröter vermutet, immer noch Spieler geben, die ihren "Afterburner" noch niemals zünden konnten? Dabei ist es eigentlich ganz einfach. Den Flieger mit der "Fast"-Taste maximal beschleunigen, die Taste ein- oder zweimal kurz lockern und sofort wieder drücken. Danach hat man zumindest für ein paar Sekunden maximale Geschwindigkeit.

Falls es Euch weniger an Geschwindigkeit als vielmehr an Raketen mangelt, kann Euch ebenfalls mit einem Trick geholfen werden. Um bis zu hundert Raketen zu bekommen, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen. Sobald das Tankflugzeug erscheint, drückt Ihr das Joypad, je nachdem, in welchem Level Ihr Euch gerade befindet, in eine bestimmte Richtung (siehe Tabelle). Anschließend betätigt Ihr zusätzlich die Taste "B". Timing ist dabei alles. *wi*

Richtung	L	R	O	R	L	L	O	R
Level	3	5	9	11	3	16	19	21

Mehr Geld für Motorradfahrer ...



... und Geisterjäger

Meteroid (Nintendo)

Zum Schluß noch zwei "Laß Dich überraschen"-Codes für "Metroid". Von ersterem hat sich Daniel Wild angeblich nur schwer trennen können. Der zweite Code stammt von Rene Leithner. *wi*

1. JUSTIN BAILEY
2. 0 4 4 8 0 0 K 0 0 0 0 0
   W B y 0 3 G 0 0 0 0 Y Y

Gauntlet III (Lynx)

Auch Dirk Martin aus Kronberg hat einen kleinen Tip für Lynx-Besitzer. Bei "Gauntlet III" müßt Ihr nach dem Auswählen der Spielfigur einfach "Option 1" drücken, dann könnt Ihr nach jedem geschafften Level die nächsten fünf Überspringen. Außerdem rät Dirk den "Invis"-Zaubertrank in dem Moment zu trinken, in dem man sich (ohne noch ein Leben zu besitzen) zu drehen beginnt. *wi*

Tiger Heli (PC-Engine)

Trotz des Tips in der letzten *POWER PLAY* noch Schwierigkeiten mit "Tiger Heli"? Chris Brunner aus Vilsbiburg verrät Euch, wie Ihr gleich zu Beginn des Spiels zu einer wesentlich stärkeren Bewaffnung kommt. Während der Startsequenz müßt Ihr einfach für jede der vier Vergrößerungsphasen des Hubschraubers viermal Knopf 2 drücken. Diesen Trick könnt Ihr auch während des Spiels, nämlich genau dann wenn sich der "Vorhang" öffnet, anwenden. *wi*

Castlevania (Game Boy)

In der vorletzten Ausgabe besprachen wir einen Geheimraum in Level 2 des "Castlevania" Abenteuers. Eine ganze Reihe von Extraräumen und -leben entdeckten Bert von Lindern aus Döttingen, Frederic Bostedt aus München und Manuel Polik (Biessenhofen). Here we go:

Level 1: Mit dem fünften Seil geht's durch die Wand (!) in eine Bonushöhle. Einfach nach ganz oben klettern. Mit der Flammenpeitsche kann man übrigens auch die (eigentlich unerreichbare) Kerze nach dem sechsten Seil "abschießen".

Level 2: siehe *POWER PLAY* 9/90.

Level 3: Wenn Ihr der bösartigen, Euch verfolgenden Wand entkommen seid, befindet Ihr Euch in einem Raum, in dem nur ein Seil von der Decke baumelt. Klettert das Seil bis knapp über die Hälfte nach oben und springt dann nach rechts ab. Keine Angst, die Wand, auf die Ihr gerade zufliegt, gibt Euch den Weg in eine weitere Bonushöhle frei. In der fünften Kerze dieses Levels befindet sich übrigens ein Extra-Leben.

Level 4: Vernichtet den Bumerangwerfer und klettert dann das Seil in der rechten Bildschirmhälfte ein Stückchen empor. Wenn Ihr jetzt nach links springt, landet Ihr auf einem unsichtbaren Weg, der Euch direkt in einen Bonusraum führt.

Schwierigkeiten haben unsere Castlevania-Cracks eigentlich nur noch mit der Fledermaus. Kann jemand helfen? *wi*

Jetzt auch Software für PC ...
...und Amiga!!!

MS DOS	DM	Amiga	DM
Soundblaster	439,-	Wings	79,-
Ultima VI	89,-	Cadaver	69,-
Legend of Faerghail	79,-	Shadow of the Beast II	89,-
Silent Service II	95,-	Falcon Mission Disc II	55,-

GAME BOY

Beball	59,-	Nam 1975	399,-	Solar Striker	19,-	Herzog Zwei	59,-
Barunba	59,-	Joystick SNK	99,-	Puzzleboy	39,-	Tatsujin	59,-
Klax	Preis auf Anfrage			Space Invadors	19,-	E-Swat	79,-
Puzznic	Preis auf Anfrage			Tennis	29,-	Insector X	Preis auf Anfrage
Devil Crash	Preis auf Anfrage			Quix	29,-	Hellfire	Preis auf Anfrage
F 1 Circus	Preis auf Anfrage			Alleyway	29,-	Fadman	Preis auf Anfrage

Alle Neuheiten sofort ab Lager lieferbar!

SNK NEO GEO, SEGA Mega Drive und GAMEBOY

jetzt auch in offizieller Version erhältlich!

089/44 89 389

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Rosenheimerstr. 92a
8000 München 80
Tel.: 089/44 89 38 9
Fax.: 089/72 31 02 6

040/54 30 10

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Kieler Str. 425
2000 Hamburg 54
Tel.: 040/54 30 10
Fax.: 040/54 04 93 3

05 12/49 26 26

ECS Vertriebs GmbH
Ladengeschäft und Versand
Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
Tel.: 0512/49 26 26
In der Zone.

Händleranfragen erwünscht!

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die 'Clue Books'. Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Dank der vielen Briefe, die wir bekommen haben, drucken wir schon vorweg die feinen Listen der Gegenstände und der Monster ab.

Über 250 Gegenstände lassen kaum Ausrüstungswünsche offen. Aber wer steigt noch durch diesen Item-Wust durch? Welcher Charakter kriegt was? Wie funktioniert dieses Teil? Dank der feinen Liste dürften alle Fragen dieser Art beantwortet werden. In der ersten Spalte steht der Name des Gegenstandes. In der zweiten wird gezeigt, welche Berufsklasse etwas mit dem Item anfangen kann. (K)night, (S)orcerer, (C)leric, (R)obber, (N)inja und (B)arbarian. Gefolgt wird diese Angabe von dem Bonus des Gegenstandes, wenn Ihr ihn benutzt (equip). In der vierten Reihe stehen die besonderen Fähigkeiten eines Items. Zum Beispiel wenn ein Schwert einen Zauberspruch enthält, wird dieses mit der Nummer aus der Zauberspruchliste im Handbuch versehen (z.B. S6/3). Vorletzte Reihe gibt Auskunft über den Wert des Gegenstandes und in der letzten Spalte steht drin, wieviel Schaden Ihr mit dem Item anrichten könnt.

Alle, die sich schon an den zahlreichen Monstern von Might & Magic II die Zähne ausgebissen haben, dürfen aufatmen. Als erstes findet Ihr den Namen des Monsters in der Liste, gefolgt von der Anzahl der Hitpoints. AC steht für die Rüstungsklasse des Feindes; je höher dieser ist, desto schwerer ist das Monster zu treffen. In den nächsten drei Spalten steht, ob das Monster ein Untoter ist, spezielle Fähigkeiten (beispielsweise Drachenpuste) hat, Euren Charakteren bei Berührung besonderen Schaden zufügt (beispielsweise Vergiftungen) und gegen Magie immun ist. In der letzten Reihe findet Ihr die Anzahl der Schläge, die das Monster pro Angriff verteilt und den durchschnittlichen Schaden.

Nächste Ausgabe kommt die letzte Ausgabe der Might & Magic Clue-Books mit den restlichen Dungeonkarten. Bis dahin wünschen wir Euch weiterhin fröhliche Monsterjagd. *mh/vw*

Weiter geht's mit dem Clue-Book von Might & Magic II — diesmal gibt's ganz besonders ausführliche Listen zu Monstern und Items.

Might & Magic II (Teil 4)

One Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Accurate Swd	KPAR	Acc + 0		4000	10
Acidic Sword	KPAR	Acid + 5	S3/1	[illegible]	10
Battle Axe	KPARB			60	10
Blazing Axe	KPARB	Fire + 5		1500	9
Broad Sword	KPAR			[illegible]	0
Bull Whip	KCSRNB			25	6
Chance Sword	KPAR	Luck + 5		4000	0
Cold Blade	KPAR	Cold +15	S4/1	4000	[illegible]
Cudgel	KPACRB			5	5
Cutlass	KPAR			40	7
Dagger	KPASRNB			8	4
Divine Mace	KPACRB	AC + 0	C9/7	30000	+4
Dyno Katana	KN	Elec + 5	Level +15	20000	20
Ego Scimitar	KPAR	Per +12		2000	9
Electric Axe	KPARB	Elec +15	S3/4	2400	0
Electric Swd	KPAR	Elec +15	S6/5	[illegible]	10
Energy Blade	KPAR	Enrg + 5	S6/1	30000	20
Energy Whip	KCSRNB	Enrg +15	S[illegible]/3	500	6
Exacto Spear	KPARNB	Acc +6		800	7
Fast Cutlass	KPAR	Spd +4		[illegible]	7
Fiery Spear	KPARNB	Fire + 5	S4/3	1200	
Flail	KPACR			100	8
Flaming Swd	KPAR	Fire +15	S4/3	4000	[illegible]
Flesh Sword	KPAR	Enrg +15	S3/4	[illegible]	0
Force Sword	KPAR	Mgt +15	Mgt +15	30000	[illegible]
Grand Axe	KPARB	Mgt +15	Mgt + 5	20000	[illegible]
Hand Axe	KPARNB			10	5
Holy Cudgel	PC	Per +15	C9/2	[illegible]	10
Ice Scimitar	KPAR	Cold +15	S6/3	20000	8
Katana	KN			50	0
Large Club				4	4
Large Knife	KPASRNB			0	5
Looter Knife	KPASRNB	Thf +15		400	6
Long Dagger	KPASRNB			20	6
Long Sword	KPAR			50	8
Lucky Knife	KPASRNB	Luck +10		250	5
Mace	KPACRB			50	2
Magic Sword	KPAR	Magic +15	Level +15	30000	[illegible]
Maul	KPACRB			30	6

One Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Mauler Mace	KPACRB	Mgt + 6		600	7
Mighty Whip	KCSRNB	Mgt +3		400	6
Nunchakas	KN			30	6
Photon Blade	K	Mgt + 5	S9/1	50000	25
Power Club		Mgt +3		200	6
Power Cudgel	KPACRB	Mgt +3		300	5
Quick Flail	KPACR	Spd +5		1200	8
Rapid Katana	KN	Spd +6		3000	10
Sabre	KPAR			60	8
Sage Dagger	AS	In +15	Level + 5	20000	8
Scimitar	KPAR			80	9
Scorch Maul	KPACRB	Fire + 5		400	6
Sharp Sabre	KPAR	Acc +5		[illegible]	8
Shock Flail	KPACR	Elec +15	S2/2	200	8
Shot Sword	KPARN			5	6
Slumber Club		Sleep + 5	S[illegible]/2	100	4
Small Club				1	2
Smart Knife	KPASRNB			5	3
Sonic Whip	KCSRNB	PHP +15	C2/4	500	6
Spear	KPARNB			5	7
Speedy Sword	KPAR	Spd + 0		4000	0
Spiked Club	KPASRNB			15	6
Swift Axe	KPARB	Spd +15	Spd +15	20000	20
Thunder Swd	KPAR	Mgt +15	S3/4	30000	20
True Axe	KPARB	Acc +5		1800	10
Wakizashi	KN			60	6

Krieg um die Krone I

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Vorherrschaft über die Erde inne hatte. Das Land wurde von den grausamen Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen die Menschen überein, daß ein König aus ihrer Mitte erkoren werden müsse. Dieser sollte alle dann vereint gegen die Trolle führen!

Spannendes Fantasy Strategiespiel — Hardware: C64 & 128 und Diskettenlaufwerk
• Starker Computergegner
Anspruchsvolle Grafik
Ausgeklügeltes Kampfsystem — Bestellnummer: C470080
Steuerung über Joystick — Preis: DM 49
Lieferung gegen Vorauskasse, Bo. Nachnahme zuzügl. 7 DM NN-Gebühr

--- kostenloser Katalog auf Anfrage --- Händleranfragen erwünscht ---

Rüdiger Reisch Verlag, Buchholzer Str. 7, 4755 Holzwickede

Telefon: Werktags von 10.00–12.00 ☎ 02301/72647

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten:

POWER PLAY

Anzeigentexte unter **Postlager-** [redacted] können leider **nicht** veröffentlicht werden!

PC Engine — Theo — SEGA

KRANZ VERSAND

Sandberger Str.6 8700 Würzburg Tel.: 0931/881699

PC-ENGINE
Bonk's Adv.
Image Fight
Afterburner II
Ninja Spirit
Batman

MEGA DRIVE
Axis
Super Monaco GP
Klax
Insector X
Populous

DEMNÄCHST

PC-ENGINE
Out Run
Strider
Forgotten Worlds
PC Gengin II
Omega Fighter

MEGA DRIVE
Aero Blaster
Rainbow Island
Strider
Crackdown
Shadow Dancer

MEGA DRIVE
deutsche Version
incl. Altered Beast
Netzteil
nur 449,– DM

GAMEBOY
deutsche Version
incl. Tetris, Link-Kabel, Kopfhörer
nur 159,– DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR NINTENDO, SEGA, NEO GEO, LYNX, AMIGA UND PC AN

Ordnungswidrigkeit garantiert werden!

Two-Handed Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Bardiche	KPAB			200	13
Dark Trident	KPAB	AC +15		50000	30
Fire Glaive	KPAB	Fire +15	S4/3	3000	10
Flamberge	KPA			400	16
Genius Staff	KACSN	int + 0	Level +15	30000	16
Glaive	KPAB			80	10
Great Axe	KPAB			300	15
Great Hammer	KPACB			300	[redacted]
Halberd	KPAB			250	[redacted]
Marsh Hammer	KPACB	Mgt +3		1500	15
Ice Sickle	KPAB	Cold + 5	S4/3	3000	6
Moon Halberd	[redacted]	Luck + 5	C7/3	[redacted]	30
Naginata	KN			300	12
Pike	KPAB			150	12
Scythe	KPAB			50	9
Sickle	KPAB			30	8
Soul Scythe	KPAB	Magic +15	S5/2	40000	8
Staff	KPACSNB			40	5
Stone Hammer	KPACB	Magic +15		5000	18
Sun Naginata	KN	AC +15	Level + 5	[redacted]	25
Tuan's Pike	KPAB	Mgt +15	Mgt +15	50000	40
Trident	KPAB			100	8
Tri Sickle	KPAB			2000	24
War Hammer	KPACB			120	0
Wind Staff	KPACSNa	Spd +5	C5/7	1500	9
Wizard Staff	S	Int +15	S7/4	30000	6

Missile Weapons

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Damage
Ancient Bow	KPA	Acc + 5	Acc +15	200000	35
Blowpipe	KPASRNB			0	4
Burning xBow	KPARN	Fire +10	S3/5	2500	8
Cinder Pipe	KPASRNB	Fire +10	S4/3	2500	4
Crossbow	KPARN			50	8
Death Bow	KPA	Luck + 5	Level + 5	[redacted]	24
Energy Sling	KPARNB	Enrg + 5	S1/3	5000	10
Fireball Bow	KPAN	Fire +15	S4/3	4000	
Giant Sling	KPARNB	Pl/P +15	Mgt +15	20000	15
Great Bow	KPA			200	12
Long Bow	KPAN			00	10
Meteor Bow	KPA	AC +15	S8/3	00000	24
Pirates xBow	KPARN	Thv +10	Acc +15	3000	8
Quiet Sling	KPARNB	Sleep + 5	C2/6	500	5
Shantan Pipe	KPASRNB	Magic + 0	SpLv +1	500	4
Short Bow	KPAN			[redacted]	6
Sling	KPARNB			15	5
Star Bow	KPA	Enrg + 5	S9/3	00000	24
Voltage Bow	KPAN	Elec + 0	S3/4	4000	0

Armor

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	[redacted]
B Chain Mail	KPACR	PHP +15		7000	6
B Plate Mail	[redacted]	PHP +15		13000	8
B Ring Mail	KPACRN	PHP +15		5000	5
B Scale Mail	KPACRNB	PHP +15		4000	4
B Splintmail	KPC	PHP +15		9000	7
Chain Mail	KPACR			400	6
G Chain Mail	[redacted]	Luck + 5	Level +10	40000	8
G Plate Mail	KP	Luck +15	Level +15	200000	12
G Ring Mail	[redacted]	Luck + 5	Level +10	20000	7
G Scale Mail	KPACRNB	Luck + 5	Level +10	10000	6
G Splintmail	KPC	Luck + 5	Level +12	60000	9
Chain Mail	KPACR	Sleep +15		6000	6

Armor

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
Plate Mail	KP	Sleep +15		2000	8
Ring Mail	KPACRN	Sleep +15		4000	5
Scale Mail	KPACRNB	Sleep +15		3000	4
Splintmail	KPC	Sleep +15		5000	7
Leather Suit	KPACRNB			40	3
Padded Armor	KPACSRNB			20	2
Plate Armor	KP			2000	[illegible]
Plate Mail	KP			4000	8
Ring Mail	KPACRN			200	5
Scale Armor	KPACRNB			400	4
S Chain Mail	KPACR	Energy + 5		8000	6
S Plate Mail	KP	Energy + 5		14000	8
S Ring Mail	KPACRN	Energy + 5		6000	5
S Scale Mail	KPACRNB	Energy + 5		5000	4
S Splintmail	KPC	Energy + 5		8000	7
Spoint Mail	KPC			600	7

Shields

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value	Bonus
Acid Shield	KPCRB	Acid +15		2000	3
Bronze Helm	KPCB	PHP +15		2000	
Bronze Shid	KPCRB	PHP +15		2000	3
Cold Shield	KPCRB	Cold + 5		2000	3
Electric Shd	KPCRB	Elec +15		2000	3
Fire Shield	KPCRB	Fire +15		2000	3
Gold Helm	KPCB	Luck + 5	Level +5	20000	4
Gold Shield	KPCRB	Luck + 5		8000	7
Great Shield	KPCRB			[illegible]	3
Helm	KPCB			[illegible]	2
Iron Helm	KPCB	Sleep +15		800	2
Iron Shield	[illegible]	Sleep +15		[illegible]	3
Large Shield	[illegible]			60	2
Magic Shield	KPCRB	Magic +15		5000	5
Silver Helm	[illegible]	Energy +15		5000	3
Silver Shld	KPCRB	Energy +15		2000	3
Small Shield	KPCRB			15	

Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Acy Gauntlet	KPACRNB	Acc +6	Acc +10	4000
Admit 8 Pass		No Equip		200
Agate Scall	P	Per +5		0000
Air Disc		No Equip	C4/2	0000
Air Talon		No Equip	C5/4	50000
Amber Skull	S	Int + 5		0000
Amethyst Box	R	Luc + 5		10000
Antidote Ale		No Equip	C3/3	1000
A I Toolsor		No Equip		1
Black Key		No Equip		1000
Black Ticket		No Equip		1000
Castle Key	RN	Thf +5		200
Compass		No Equip		200
Corak's Soul		No Equip		1
Cora' Broach	B	Mgt +15		0000
Crystal V al	N	Spd + 5		0000
Cupid Doll		No Equip		
Cureall Wand		PHP +15	C5/5	5000
Defense Ring		AC +2	S4/5	4000
Disruptor		Ene +15	S5/1	20000
Dog Whistle		Luc +	S4/4	50
Dove's Blood		No Equip	C4/3	2000
Earth Disc		No Equip	C6/[illegible]	10000
Earth Talon		No Equip	C7/[illegible]	50000
Element Orb		No Equip	S9/3	100000
Elven Boots	AR	Spd +5		0000
Elven Cloak	AR	AC +5	S3/3	5000
Emerald Ring		AC + 5		000
Enchanted Id		Res + 5	Level +15	25000
Energizer		No Equip	S6/4	10000
Fe Earthing		No Equip		40
Fire Disc		No Equip	C8/2	[illegible]
Fire Talon		No Equip	C8/1	50000
Force Potion		No Equip	Mgt +10	100
Freeze Wand		Cold +15	S6/3	25000

Groß Electronic

Hardware Software Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Anarchie	49,90	49,90		
Back to the Future 2	6 90	59 90	39 90	63,90
Battle Master	7 90	63 90		
Bloodwych	54 90	61 90		6 90
Bubble Ball	57 90			5 90
[illegible]	59 90	4 90	39,90	
[illegible]	59 90	49 90	39,90	6 90
[illegible]	67 90 *		6 90	7 90
[illegible]		6 90		
[illegible]	6 90	61 90		
[illegible]	88 90			98 90
[illegible]	6 90		39,90	9 90
[illegible]	6 90	64 90		69 90
[illegible] Master II	6 90	67 90		
[illegible]	6 90	6 90	36 90	
Mot	49 90	49 90	39,90	6 90
[illegible] the Planet	47 90		39,90	6 90
[illegible]	7 90	53 90		79 90
[illegible]	59 90	59 90		
[illegible]	6 90		39 90	
[illegible]	6	6 90		
Mutis Planet	59 90	59 90		61 90
[illegible]	59 90	59,90		
[illegible] Circuit	6 90		39 90	6 90
Hard [illegible]	49 90	49,90	39 90 *	61 90
Imperium	6 90	67 90		
[illegible] Adventure	67 90 *	67 9		4 90
[illegible] Desert of	79,80 *			
[illegible]				86 90
[illegible] Soymour	6 90	6 90		
[illegible]	67 90	67 90		6 90
[illegible]	4 90	47 90	39 90	
[illegible] 2	6 90	61 90	39 90	6 90
[illegible] Dudes 4	8 90	86 90		86 90
[illegible]	4 90	47 90	39 90	53 90
[illegible] of the Crystal [illegible]	1 90			
[illegible]	59 90	59 90		59 90
[illegible] 2	61 90	6 90		61 90
[illegible] Fabelhaft	74 90	4 90		4 90
[illegible] Sagittarius II	98 90	86 90		93 90
[illegible] Attack [illegible]				8 90
LOGIC	61 90	61 90	39 90	7 90
[illegible]	74 90	90		74 90
[illegible] Paire	59,90	59 90		
[illegible] Mansion	67 90	6 90	54 90	67 90
[illegible]	4 90	49 90	39,90	6 90
[illegible]	6 90	6 90	54 90	63 90 *
[illegible] Substance	59,90 *	59 90	39 90	
[illegible]	67 90 *	6 90		74 90
[illegible] South	59 90	59,90		61 90 *
[illegible]	6 90			7 90
[illegible]	54 90	54 90	39 90	54 90 *
[illegible]	6 90	49 90	39 90	6 90
[illegible]	6 90	6 90	47 90	6 90
Pave Managa	49 90	44 90		
[illegible]	6 90	67 90		6 90
[illegible] Promised Lands	39 90	35 90		35 90
[illegible]	6 90	67 90		
[illegible]	67 90	6 90		
[illegible]				89 90
Rainbow Island	59 90	4 90	39 90	
[illegible] Dangerous 2	67 90	6 90	39 90	67 90
Rings of Medusa	61 90	6 90	6 90	61 90
[illegible]	6 90	6 90	39,90	61 90
Shadow Warriors	56 90	47 90	39 90	
[illegible]	4 90	90	47 90	5 90 *
[illegible] Spv	59 90	47 90	39 90	
[illegible]				98 90
[illegible]	6 90	6 90	39 90	
[illegible] Dragon II	67 90	61 90	45 90	6 90
[illegible]	54 90 *			
[illegible] Hour	74,90	74 90		74,90 *
[illegible]	6 90	6 90	39 90	
[illegible]	47 90 *	47 90 *		
[illegible]	54 90		39 90	
[illegible] Basketball II	39 90			
Ultima V	7 90	71,90	61 90	90
Ultima VI				79 90
UMS II	74 90 *	74,90 *		74 90
[illegible]	74 90			
[illegible]				
[illegible]	86 90	64 90		64 90
Zak McKracken II	67 90	6 90	54 90	67 90

Zubehör

Diskette No Name	5 25	2D	10er Pack	5 50
	5 25	HD	0er Pack	6 50
	3 5	2DD	0er Pack	2 50
	3 5	2HD	0er Pack	26 50
Speichererweiterung Amiga 500 5 [illegible] KB [illegible] abschaltbar				60 00
Externes [illegible] Amiga 500 [illegible]				99 00
[illegible] aufwerk Atari ST [illegible] abschaltbar				199,00

[illegible]

Groß Electronic

[illegible]
Postfach 1213
[illegible]

Miscellaneous Items

Name	Class	Bonus	Special	Gold Value
Gold Goblet		No Equip		250
Green Key		No Equip		100
Green Ticket		No Equip		0
Herbal Patch		No Equip	C2/1	400
Hero Medal		Per +4	C2/2	800
Holy Charm		No Equip	C[illegible]/7	200
Honor Sword		No Equip		5000
Hourglass		No Equip	S4/6	2000
Instant Keep		No Equip	S5/4	5000
Invisocloak		AC +6	S3/3	7000
Ivory Cameo	K	Mgt +15		10000
26 Flower		No Equip		1
Lantern		No Equip	S[illegible]/5	20
Lapis Scarab	B	Mgt +15		0000
Lava Grenade		No Equip	S4/3	[illegible]
Lich Hand	KSR	No Equip	S5/2	10000
Lil' Lodestone		Per +10		5000
Magic Charm		Mgt +10	S2/7	800
Magic Herbs		No Equip	C[illegible]/4	50
Magic Meat		No Equip	C3/2	1000
Magic Mirror		No Equip	S7/2	30000
Mark's Keys		No Equip		
Mana P Potion		No Equip	Mana P	4000
Mgt Gauntlet	KPACRB	Mgt +6	Mgt + 0	4000
Monster Tome		No Equip	S2/3	2000
Moon Rock		No Equip	C7/3	12000
M 27 Radicon		No Equip		1
N-9 Captor		No Equip		
Noble Sword		No Equip		9000
Onyx Effigy	C	Per +15		10000
Opal Pendant	P	Mgt +15		10000
Pearl Choker	C	Per + 5		0000
Phaser		Acc +5	S6/	20000
Quartz Skull	S	Int + 5		0000
Ray Gun		Acc +5	S1/3	400
Red Key		No Equip		500
Red Ticket		No Equip		250
Rope'n Hooks		No Equip	S2/4	0
Ruby Amulet	N	Luc +15		0000
Ruby Ankh		Luc +10	C7/4	30000
Ruby Tiara	R	Acc +15		0000
Sage Robe	S	Int +6	Lv +10	25000
Sapphire Pin	R	Luc +15		0000
Sextant		No Equip	S1/6	500
Silent Horn		PHP +10	C2/6	800
Skeleton Key	RN	Thf +10		800
Skull Potion		No Equip	Lv +5	500
Speed Boots		Spd +15	C5/9	5000
Stealth Cape	RN	Thf + 0	Spd + 5	4000
Storm Wand		Elec + 0	S3/4	2000
Sun Crown	A	Int + 5		0000
Super Flare		No Equip	C3/5	1000
Teleport Orb		No Equip	S5/5	0000
Thief's Pick	RN	Thf +15		200
Topaz Shard	A	Acc + 5		10000
Torch		No Equip	S[illegible]/5	1
Valor Sword		No Equip		10000
Wakeup Potion		No Equip	S[illegible]	50
Water Disc		No Equip	S6/2	0000
Water Talon		No Equip	C6/4	50000
Web Caster		S3/5		00
Witch Brooms		No Equip	S3/2	000
Yellow Key		No Equip		200
Yellow Ticket		No Equip		50

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Acidic Blob	60	15	N	Y	N	N	2/30
Acwandar	2000	80	N	Y	Y	Y	16/100
Air Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Alien Probe	500	23	N	Y	N	Y	4/50
Amazon	90	[illegible]	N	N	N	N	2/30
Ancient Dragon	5000	[illegible]	N	Y	N	Y	8/200
Apparition	100	20	Y	N	Y	Y	3/30
Aquasaurus	160	25	N	N	N	N	2/70
Arachnoid	45	8	N	N	Y	N	2/15
Arbiter	250	9	N	Y	N	Y	6/50
Armored Dragon	400	3	N	Y	N	Y	5/80
Assassin	100	22	N	N	Y	N	2/30
Avenger	60	23	N	N	N	Y	4/25
Barbarian	200	6	N	N	N	Y	5/30
Baron Wilfrey	300	50	N	N	N	N	5/60

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Beggar	10	4	N	N	Y	N	2/6
Blood Sucker	1	10	N	N		[illegible]	/4
Bonehead	[illegible]	20	Y	Y	Y	Y	3/30
Borock The Orc	200	16	N	N	Y	N	4/40
Brain Eater	0	5	Y	Y	Y	Y	[illegible]/10
Brainless One	20	6	N	N	N	N	2/8
Brutal Bruno	300	30	N	N	N	Y	6/50
Burglar	[illegible]	5	N	N	Y	N	2/7
Cadaver Creep	64	15	N	N	N	N	3/20
Carnage Spirit	25	8	Y	N	Y	Y	3/8
Castle Guard	70	[illegible]7	N	N	N	N	2/32
Cat Corpse	40	0	Y	N	N	Y	2/[illegible]8
Cat From Hell	2000	40	N	Y	Y	Y	6/100
Cavalier	70	7	N	N	N	Y	3/20
Champion	80	20	N	N	N	Y	3/30
Chancellor	90	20	N	Y	N	Y	/20
Chomper	50	5	N	Y	N	N	4/8
Cloud Dragon	160	9	N	Y	N	Y	[illegible]/30
Cockatrice	50	0	N	N	Y	N	3/20
Coffin Creep	50	6	Y	Y	N	Y	2/10
Computer	12	3	N	Y	N	N	/5
Cosmic Sludge	130	25	N	N	Y	N	3/30
Count Bowman	50	25	N	N	N	N	6/40
Count Jester	80	[illegible]7	N	Y	Y	Y	1/20
Court Mage	100	19	N	Y	N	Y	20
Crazed Dwarf	45	7	N	Y	N	[illegible]	2/20
Crazed Native	30	8	N	Y	N	Y	4/15
Creepy Crawler	5	4	N	N	Y	N	2/6
Cripple	1	1	N	N	Y	[illegible]	2/4
Crush Man Trap	[illegible]	21	N	Y	N	N	4/40
Crusader	200	29	N	N	N	Y	5/40
Crypt Fiend	50	32	Y	Y	Y	Y	3/40
Cuisinart	000	60	N	Y	N	Y	/6/250
Cursed Corpse	60	8	Y	N	Y	Y	2/10
Cursed Slayer	50	13	N	N	Y	Y	3/18
Dagger Jaw	300	22	N	N	Y	N	2/150
Dancing Bones	35	4	Y	N	N	Y	2/10
Dancing Dead	45	6	Y	N	Y	Y	/16
Dark Knight	200	60	N	N	Y	Y	10/40
Dawn	300	25	N	Y	Y	Y	4/70
Dead Head	250	15	N	[illegible]	Y	N	2/50
Deadly Rattler	40	5	N	N	Y	N	1/30
Death in a Box	2000	40	N	Y	Y	Y	8/[illegible]00
Death's Agent	600	40	N	Y	Y	Y	9/30
Death Spider	90	19	N	N	Y	N	4/23
Demon Soldier	200	22	N	N	[illegible]	Y	5/50
Devil King	5000	60	N	Y	Y	Y	6/250
Devil's Envoy	500	40	N	Y	Y	Y	5/50
Devil's Mouse	500	31	N	N	Y	Y	3/[illegible]20
Dinobug	100	10	N	N	[illegible]	N	1/80
Dinosaur	250	16	N	N	N	N	2/100
Dino Spider	250	20	N	N	Y	N	2/100
Dragon Lord	340	40	N	Y	Y	Y	6/50
Dread Knight	300	28	N	N	N	N	4/70
Druid	40	9	N	Y	N	Y	2/[illegible]2
Dwarven Elder	300	[illegible]	N	N	N	Y	4/80
Dwarven Knight	100	23	N	N	N	Y	4/30
Earth Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Earth Wyrm	30	19	N	Y	N	Y	3/60
Electric Hydra	600	40	N	Y	N	Y	8/40
Elf Warrior	20	22	N	N	N	N	4/20
Elven Archer	1000	40	N	[illegible]	N	Y	14/40
Enchantress	100	13	N	Y	Y	Y	[illegible]/25
Endless Knight	300	50	N	N	N	N	8/50
Ethereal Being	250	70	N	N	Y	Y	10/30
Fire Devil	150	22	N	Y	N	Y	3/60
Fire Dragon	300	25	N	Y	[illegible]	Y	5/50
Fire Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Fire Fairy	250	22	N	Y	Y	Y	3/40
Flaming Fear	70	8	N	Y	N	Y	2/20
Flesh Eater	6	4	Y	N	Y	N	2/6
Foot	6	4	N	Y	N	N	1/6
Foot Soldier	35	10	N	N	N	N	2/12
Friar	20	3	N	Y	N	N	2/8
Frost Dragon	250	22	N	Y	N	Y	5/40
Gargoyle	50	0	N	N	Y	Y	3/13
Gate Keeper	60	4	[illegible]	N	N	Y	/40
Ghost	200	7	Y	N	Y	Y	2/30
Ghoul	25	7	Y	[illegible]	Y	N	2/8
Giant Beetle	[illegible]	7	N	N	N	N	/10
Giant Lizard	40	8	N	N	[illegible]	N	/25
Giant Ogre	70	8	N	N	N	Y	2/50
Giant Scorpion	[illegible]	[illegible]	N	N	Y	N	3/20
Grasher	25	8	N	N	N	N	2/10
Gnome	[illegible]	0	N	N	Y	Y	2/12
Gnome Elder	20	4	N	Y	N	Y	1/8
Goblin	6	6	N	N	N	N	[illegible]/2
Gorgon	150	14	N	Y	N	Y	3/30
Grakkor	1700	70	N	Y	Y	Y	0/80
Gravewalker	70	15	Y	N	Y	Y	2/20
Greedy Snitch	12	4	N	N	Y	N	/8
Griffin	150	[illegible]	N	N	Y	Y	5/25
Grim Reaper	70	16	Y	Y	Y	Y	2/25
Guardian	150	13	N	Y	N	Y	/50
Guardian Hound	200	15	N	Y	[illegible]	Y	2/80

Alle restlichen Bösewichter ab dem Buchstaben "H", findet Ihr im nächsten Heft

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

ARMED F	69 90	FORM SOCCER	89 90	POWER L BASEB 3	89 90	CD DARIUS	106 00
ATOM ROBOKID	85 90	GALLAGA 88	56 90	PSYCHO CHASER	76 90	CD FINAL ZONE	105 00
BASEBALL 90	79 90	HEAVY UNIT	89 90	PUZZNIC	89 90	CD SIDEARMS	89.90
BE BALL	69 90	HELL JOURNEY	95 90	R-TYPE	69 90	CD YARS 3	109 00
BEACH VOLLEY	89.90	HONEY C T ROAD	79.90	RASTAN SAGA II	99 90	CD WONDERBOY 3	89 90
BERABOM MAN	89 90	IMAG FIGHT	89 90	5 STAR SOLDIER	96 90	H 5-PL ADAPTER	43 90
BLODIA	66 90	KLAX	89 90	SHINOBI	86.90	H CD ROM ADPTER	39 00
BLOODY WOLF	85 90	LEGENDARY AXE 2	89 90	SIDEARMS	89 90	H CD ROM INTERF	645 00
BLUE BRING	89 90	ODY RUNNER	79 90	SOKOBAN	69 90	H C GRAFX PAL	279 00
COMMANDO BEAR	95 90	MAN WRESTLING	91 90	SON SON II	89 90	H C GRAFX RGB	329 00
CYBERCORE	59 90	MOTOROADER	56 90	SPACE HARRIER	69 90	H JOYB XE PC	69 90
CYBERCROSS	56 90	MR HELI	75 90	SPLATTERHOUSE	89 90	H JOYPAL	37 90
DEVIL CRASH	89 90	NEUTOPIA	79 90	TIGER HELI	86 90	H SUP GRAFX PAL	495 00
DONDOKODON	89 90	NEW ZEAL STORY	76 90	VEIGUES	99 90	H SUP GRAFX RGB	495 00
DOWN LOAD	96 90	NINJA SPIRIT	99 90	VIGILANTE	64 90	SG BATTLE ACE	79 90
DRAGON SPIRIT	56 90	NINJA WARRIORS	89 90	VOLFVIEW	89 90	SG GHOULS N G	39 90
DUNG EXPLORER	76 90	ORDYNE	91 90	WARADURE STORY	89 90	SG GRAND ZOERT	87 90
F 1 TRIP BATTLE	86 90	PARANOIA	76 90	WORLD C TENNIS	89 90		
FINAL LAP TWIN	89 90	PC-KID	85.90	XEVIOUS	95 90		

SEGA MEGA DRIVE

AFTERB II	95 90	GHOSTBUSTERS	89 90	RASTAN SAGA II	89 90	W CUP SOCCER	85 90
ASSAULT S L	85 90	GHOULS N GHOSTS	85 90	5 MASTERS GOLF	85 90	X D R	89 90
BATMAN	95 90	HERZOG	79 90	SREAL BASKETB	85 90	ZOOM	59 90
COLUMNS	89 90	HURRICANE	89 90	SHIT N YOOM	89 90	H ARC POWER ST	29 00
CURSE	69 90	INSECTOR X	89 90	SOKOBAN	59 90	H JOYB XE 1 ST	69 90
CYBERBALL	99 90	KUJAKUOH II	74 90	SUP MONACO GP	89 90	H JOYPAD	4 90
[illegible]	75 90	MOONWALKER	89 90	TATSUJIN	69 90	H SEGA M PAL	289 00
DJ BOY	89 90	NEW ZEAL STORY	87 90	THUNDERFORCE II	47 90	H SEGA M RGB	289 00
E-SWAT	89 90	PHANT STAR II engl	99 90	THUNDERFORCE III	89 90		
FORGOT WORLDS	85 90	PHELIOS	89 90	WHIP RUSH	75 90		

GAMEBOY

BATMAN	45 90	DOUBLE DRAGON I	56 90	POWER MISSION	45 90	SPACE INVADERS	28 90
BLODIA	45 90	HONG KONG	45 90	PUZZLE ROAD	49 90	T M N T	55 90
BOSING	45 90	NAKAMURA G	53 90	PUZZNIC	49 90		
BURAI FIGHTER	39 90	NEMESIS	49 90	QUARTH	37 90	GAMEBOY + TETRIS	169 00
CASTLEVANIA	53 90	PIPE DREAM	53 90	SHIDO	49 90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme
oder Vorkasse zuzüglich
Porto u. Verp. DM 9

Ausland: Nur gegen Vorkasse
Porto u. Verp. DM 1

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift:

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 München 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

Wertungs-Power

Ich weiß nicht, was manche Leser an Eurem Wertungssystem zu meckern haben. Ich finde die Wertungen fast immer zutreffend. Eine Frage habe ich aber noch in bezug auf dieses System: Bestimmt Ihr die Werte für *POWER*-Wertung, Grafik und Sound gemeinsam oder ist das Sache des einzelnen Testers? Falls Ihr es tatsächlich so handhabt, daß alles gemeinsam diskutiert wird, wäre das ein weiterer Pluspunkt für die *POWER PLAY*, denn es wird mit Sicherheit eine größere Objektivität in den Wertungen erreicht. Die Idee mit den Kästchen, in denen der Tester seine eigene, subjektive Meinung über das Spiel schildert, finde ich großartig! Laßt öfters mal mehrere Redakteure Ihr Urteil über ein und dasselbe Spiel fällen.

Sami Kashgar, Hörter

Die Wertungen werden in der Tat in einem al monatlichen Meeting im trauten Redaktionskreis festgelegt (..und da fliegen die Fetzen wenn sich einzelne Tester nicht einig über eine wichtige Wertung sind) *hl*

Piep-Piep-Gerät

Ich werde das Gefühl nicht los, daß man bei der *POWER PLAY* den Game Boy bevorzugt. Liegt das an dem Schwarzweiß-LCD, der daumengerechten Steuerung oder an den furchtbar "bunten" Spielen?

Ich besitze selbst das Lynx und behaupte, ebenso wie viele meiner Freunde, daß diese Konsole dem Game Boy haushoch überlegen ist. Damit ich mir aber ein Bild von dem Game Boy machen konnte, habe ich ihn mir in einem Spielwarenladen angeschaut und ich war sehr enttäuscht. Vermißt habe ich in erster Linie die Lupe, die man benötigt, um die Figuren auf dem Minibildschirm besser zu sehen und die Taschenlampe, die man bei mangelnden Lichtverhältnissen benötigt, damit man überhaupt etwas zu Gesicht bekommt. Aber auch einen Joystickanschluß habe ich vermißt, denn mit dem kleinen Daumenpad kann ja wohl nur ein Liliputaner richtig spielen. Oder ist der Game Boy etwa für Kinder zwischen 6 und 8 Jahren gedacht?

Was die Portabilität angeht: Also so klein und transportierbar, wie Ihr immer tut, ist der Game Boy ja wohl auch nicht! Klar, wenn man ein Mini-Display, ein Minimal-Joypad und einen Wo-ist-er-denn-Lautsprecher einbaut, kann das Ding verflixt klein sein. Aber ist das Sinn der Sache? Wenn ich auf dem Display nichts mehr sehe, weil es so klein ist, dann hat das Ganze für mich auch keinen Reiz mehr.

Alles in allem muß ich sagen, daß mich Eure "Pro-Game Boy-" und "Contra-Lynx-Berichterstattung" doch sehr enttäuscht. Anstatt die Qualitäten der Lynx-Konsole zu würdigen, reitet Ihr auf der Messe verfügbarer Module für den Game Boy und seinem Preis herum. Fraglich, warum Ihr denn Software für PC, Amiga und ST testet, wo doch der C 64 viel billiger ist und die Menge an Software den Spielfreund überwältigen dürfte. Ich finde, nicht nur Preis und Menge, sondern auch Qualität sollten in Tests gewürdigt werden. Und dazu gehört eben auch, daß der Lynx einen Farbbildschirm hat, ein wirkliches Joypad besitzt und mindestens genauso tragbar wie der Game Boy ist. Der Game Boy ist einfach eines dieser Piep-Piep-Spiele mit auswechselbarem Modul und der Lynx ist eine echte Spielkonsole zum Mitnehmen. Ehre, wem Ehre gebührt, oder?

Andreas Görgen, Lörrach

Allzubreit will ich das Thema nicht auswalzen. Ich würde es vielmehr begrüßen, wenn weitere Leser ihre persönliche Meinung zum Game Boy/Lynx-Zwist abgeben würden. Ein paar Behauptungen muß ich aber widersprechen.

— Ausschlaggebend für die Attraktivität eines Videospielgeräts ist wohl die Auswahl und die Qualität der Software. Und da klaffen schon gewaltige Lücken zwischen dem Angebot an Lynx- und Game-Boy-Modulen. Für den Game Boy entwickeln wesentlich mehr Firmen Software als fürs Lynx, was sich bei der Qualität der Spiele bemerkbar macht. Das Schwarzweiß-Display des Game Boy sieht wirklich nicht berauschend aus, doch bei vielen Modulen kratzt das nicht am Spielspaß.

— Ich finde es ein wenig unfair, über den Nachteil des Game Boy-Bildschirms herzuziehen (bei Schummerlicht sieht man nicht viel), aber den Haken des Lynx-Displays zu ignorieren. Bei direktem Sonnenlicht hat man ernsthafte Schwierigkeiten, das Geschehen auf dem Bildschirm vernünftig zu erkennen.

SEIT JAHREN IHR GROßER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

SEGA®

NEUHEITEN MEGA DRIVE
Populous USA Version
Budokan USA Version
Hydlide Adventure USA Version, Insector X
Klax, Atomic Robokid, Monaco Grand Prix
Moonwalker, Helfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE, Buch mit über 100 Seiten ausführlichen Spielbeschreibungen und Tips und Tricks. Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer und Einsteiger

UMZUG NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser neues Ladengeschäft in Bad Harzburg! (Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis : den CWM Versand erreichen Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter der neuen Adresse und Telefon Nummer

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich. Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen einfach anrufen oder den brandneuen Katalog anfordern, unverbindlich und kostenlos!
TELEFON 05322 54081 und 54082

PC Engine®

Nintendo®
Game Boy

SNK® NEO GEO

Neue Spiele für alle Systeme.
Rufen Sie uns an

CWM Computerversand und -shop
Bad Harzburg (0 53 22) 5 46 81 / 82 Fax 5
Die so gekennzeichneten Geräte sind Experimentiergeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit gehandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

— Zur Portabilität. Man zeige mir bitte denjenigen, der das Lynx in eine normale Hosentasche reinkriegt.
— Nichts gegen das technisch beeindruckende Lynx, doch der Game Boy hat bei der Software im Moment die Nase vorn. Und das ist für jemanden, der möglichst gut und abwechslungsreich spielen will, wohl das entscheidende Argument. *hi*

SSI-Amiga

Über Versand kommt man so gut wie an keine SSI-Spiele. Bitte laßt mir doch einen Vertriebsnachweis von SSI-Strategiespielen zukommen. Über den Versand Frank Heidak ließ ich mir eine aktuelle Liste schicken. Für den Amiga hatte er in seinem Angebot jedoch nur ganze zwei Spiele.

Gerhard Schulz, Ilshofen-Eckartshausen

Konrad Beiskammer hat wieder einmal zugeschlagen und schickte uns diese Zeichnung

Am besten wendest Du Dich an den deutschen Distributor für SSI-Spiele. Das ist in diesem Falle die Firma Rushware. Es gibt auf alle mehr als zwei Strategiespiele von SSI für den Amiga. *mh*

Diskjockey

Ich hatte mir kürzlich auf Anraten von Freunden für meine 16-Bit-Maschine das Spiel "Pirates" bestellt und stellte zu meinem Entsetzen fest, daß dieses Spiel nur von Diskette aus gebootet werden kann. Ich will gar nicht die Frage stellen, ob es tatsächlich Leute gibt, die von Diskette aus spielen, für mich persönlich kommen allerdings nur Programme in Frage, die sich auf Festplatte installieren lassen. Ihr solltet bei jedem getesten Spiel darauf hinweisen, ob man es nur von Diskette spielen kann, oder ob es sich um ein vernünftiges, auf Festplatte installierbares Spiel handelt.

Günter Altenschmidt, Duisburg

Wir gehen mal davon aus, daß Du von PC-Spielen sprichst, bei denen es in der Tat Standard ist, daß sie auf Festplatte installiert werden können. Wenn sich ein PC-Spiel ausnahmsweise nicht installieren läßt, werden wir es im Test vermerken. Machen wir zu diesem Thema keine besonderen Angaben, kannst Du davon ausgehen, daß man das Programm problemlos installieren kann.

Konsolen-Konfusion

Ich bin sehr an einer Videospielkonsole interessiert. Da es aber schon so viele von ihnen gibt und immer neue dazukommen, fällt die Auswahl schwer. Das Atari Lynx gefällt mir sehr, da man es überall mit hinnehmen kann. Aber kommen demnächst gute Spiele dafür heraus? Wird es Rollenspiele, z.B. Ultima, geben? Dann gibt es noch die Sega Mega Drive, die PC-Engine und den Game Boy von Nintendo. Für diese Drei sind bis jetzt viele gute Spiele erschienen.

Lorenz Ballner, Hamburg

Eine ausführliche Antwort auf die Fragen von Lorenz würde den Platz an dieser Stelle sprengen. In Ausgabe 12/90 werden wir allerdings in einem großen Schwerpunkt umfassend über alle erhältlichen Videospiel-Konsolen berichten und Entscheidungshilfen für den Kauf geben. *mg*

Bestellwunsch

Nach den riesen Veränderungen in unserem Land ist es nun auch für uns leichter geworden, die *POWER PLAY* zu bekommen. Jedoch leider gibt es sie "noch" nicht bei uns an dem Kiosk. Und leider lagen in den ausgeschlachteten *POWER PLAYs*, die wir in der Hand hatten, keine Bestellkarten mehr darin. Könntet Ihr uns zwei Fragen hinsichtlich der Bestellung beantworten?

1. Wie oft wird bezahlt? (jährlich, halbjährlich?)

2. Wie wird bezahlt? (Bar, Scheck?)

Matthias Kuhnemund, DDR Schwaara

Ihr könnt wählen, ob Ihr die Abo-Rechnung vierteljährlich, halbjährlich oder jährlich bezahlen wollt. Das Abo kann bei der Nummer (089) 4613-368 auch telefonisch in Auftrag gegeben werden. Wartet mit dem Bezahlen, bis Ihr eine Rechnung von uns erhaltet. Überweist den Betrag dann am besten bei der Bank; Schecks werden leider nicht angenommen. *up*

Vorbildlich

Eine hervorragende Unterstützung der Benutzer durch die Firma Electronic Arts: Wie Sie vielleicht wissen, läuft das Programm "Populous" nicht auf Rechnern der Atari-STE-Serie. Da ich aber das Spiel und einen STE besitze, wandte ich mich an den deutschen Dristributor, mit der Frage, ob eine auf dem STE lauffähige Version von Populous vorhanden sei. Kurze Zeit darauf erhielt ich ein Schreiben, das besagte, daß eine Version für den STE nicht vorhanden und auch nicht geplant sei.

Damit wollte ich mich aber nicht zufriedengeben und schrieb mit dem gleichen Anliegen direkt an Electronic Arts in England. Siehe da, nur sechs Tage später erhielt ich ein Schreiben mit der Mitteilung, daß eine entsprechende STE-Version in Entwicklung sei und ich lediglich meine Originaldiskette zu Electronic Arts schicken möchte, damit sie mir die neue Version zusenden können. Dies habe ich natürlich sofort gemacht und weitere sechs Tage später bekam ich

Soft EXPRESS
– DIREKTVERSAND M. PREIL
Postfach 2070 • 5407 Boppard 1
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33
Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

GRATIS: 1 Spiele-Farbpaster pro Bestellung!

Bestellschein

ein Päckchen Der Inhalt Eine einwandfreie auf dem STE funktionierende Populous-Version. Abgesehen von dem Porto für meine Briefe nach England entstanden keinerlei (!) Kosten für mich. Ich halte dies für eine vorbildliche Kundenbetreuung seitens Electronic Arts.

Simon Dabringhaus Homburg

Infamer Witz

In der *POWER PLAY* Nr 8/90 findet man auf der Seite 43 eine Anzeige mit der Werbung für das Spiel "Nuclear War" vor. Originalzitat der Anzeige: "Verstrahle sie, bis sie glühen! Als Führer einer mächtigen Nation ist es Ihr Ziel, die ganze Welt zu erobern (...) ein lustiges Strategiespiel." Ich muß sagen, diese Anzeige ist das geschmackloseste was mir je untergekommen ist. Auch wenn dieses Programm einen satirischen Anspruch erhebt, finde ich, daß die Firma mit diesem "Spiel" einen Schritt zu weit geht. Wie kann man nur in Zeiten, in denen endlich Abrustungsgespräche in Gang kommen, ein Programm entwickeln, in dem die Atombombe als einzige Konfliktbewältigung gilt und die Eroberung der Welt mittels atomarer Waffen propagiert wird? Sicher werden jetzt einige Benutzer sagen, "Quatsch, wir wollen einfach nur ein Strategiespiel; zwischen Bildschirm und Realität können wir immer noch unterscheiden. Wir werden doch nicht nach einem Spiel die Atombombe lieben" Das möcht ich auch niemandem unterstellen, aber mich regt diese infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegs-Opfer in billige und zynische Witze zu verpacken, die jede auch nur denkbare Art von Moral oder humanes Denken vermissen läßt Nach einem Atomangriff einer Seite heißt es z.B. im Programm: "Nur 4 Millionen Tote" (Diese Information beziehe ich aus einer anderen Software-Zeitschrift, in der das Programm getestet wurde)

Während andere Strategiespiele, in denen der Benutzer mit dem Tod konfrontiert wird, wenigstens versuchen, das Sterben des Gegners nicht allzu drastisch darzustellen und mehr oder weniger zur Nebensachlichkeit verkommt, wird es in Nuclear War zum festen Bestandteil des Spiels. Ich denke, jeder weiß, wie gefährlich Atomwaffen sind und wie grausam das Dahinvegetieren eines Atomkriegsopfers ist. Wer darüber in einer derart geschmacklosen Art Witze macht, ist in meinen Augen krank Das hat mit schwarzem Humor nichts mehr zu tun, es ist schlicht und einfach pervers. Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß, da es meiner Meinung nach gefährlich ist, in einer "witzigen" Form Propaganda für die Atombombe zu betreiben

Dante Remsperger Florsheim

Wir finden Kriegsspiele in der Regel auch nicht allzu witzig, bemühen uns aber, moralische Ansichten bei den Bewertungen rauszuhalten [illegible] eine Leser richte da nach seinem eigenen Maßstab. Nuclear War muß ich aber ausdrücklich in Schutz nehmen Wer gerade dieses schwarzhumorige Programm als besonders schlimm verdammt tut ihm bitter Unrecht. Nuclear War ist eine bitterböse Politsatire und darf natürlich nicht ernstgenommen werden, aber die satirische Absicht ist so offensichtlich, daß man sie den Programmierern nicht übelnehmen darf Das wird besonders deutlich, wenn sich bei Spielende alle Nationen gegenseitig ausgebombt haben und die ganze Erde in die Luft fliegt. Die Freunde grimmigen Humors in unserer Redaktion haben Nuclear War jedenfalls gerne gespielt Auch wenn der Zynismus nicht nach jedermanns Geschmack ist, sollte man nicht allzu heftig gegen diese Satire wettern. Meinungen von anderen Lesern zu diesem heiklen Thema sind natürlich gerne gesehen. *hl*

Die Trantor-Ecke

Warum ist Trantor in der letzten Zeit ein solches Faß geworden? Was soll denn das, habt Ihr schon vergessen, wie dieser bei seinem Comic-Debut in *POWER PLAY 3/88* angefangen hat: sportlich (machte Arnie Konkurrenz), unfreundlich und heiß... jetzt ist er ein bierbäuchiger, dünnhaariger Kinderliebling geworden

G. Odenthal Aalen

Nieder mit Trantors Fett!

Konrad Berskammer Eggelsberg

Die Kur, die Trantor verschrieben worden ist, hat ihm wohl nicht sehr gut getan (Beginnt mit "H" und hört mit "asendlät" auf). Ist dieser rollende Fettklops überhaupt noch Trantor? Bitte, bitte nur ein paar Tonnen weniger. Das ist doch wirklich nicht zu viel verlangt. Wollt ihr mit Starkiller nicht mal 'ne Pause machen? Ich fürchte, daß sich diese liebenswerten Stories bald totlaufen werden. Das liegt keineswegs am zeichnerischen Talent von Rolf Boyke, im Gegenteil Es liegt auch nicht an Heinl oder sonst jemandem der Redaktion. Es liegt an Starkiller selbst Von diesem Comic erwartet man zu lachen. Aber erstens ist allzuviel ungesund und zweitens steht Ihr dadurch unter dem Zwang (der durchaus vom Leser kommt) bis zum nächsten Monat unbedingt zwei witzige Seiten Starkiller zu schaffen So hat er seine Unschuld und Zwanglosigkeit mit der Zeit verloren

Raphael Ullrich Meilen

Was Trantor anbelangt, würde ich Ihm dringend eine Schlankheitskur empfehlen Sein Bauch wächst von Mal zu Mal mehr. Wenn er so weitermacht, wird er Probleme bekommen, daß er noch in ein normal großes Raumschiff paßt

Timo Scheuer Nambom

Auch wenn ich jetzt Jehova schreie und deshalb gesteinigt werde: Sollte man nicht aufhören, wenn es am schönsten ist? Starkiller hat nämlich wirklich schwer

Gameboy Spiele ab 29,- DM
Lynx auf Anfrage.

Sonderangebote:
PC Engine gebr. 239, DM
Mega Drive 289,- DM
Mega Drive Spiele ab 49,- DM

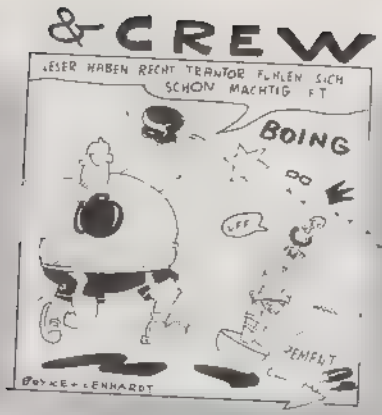
GAME-PLAY
PLAY The GAME
16-19 Uhr 05246/81184
19-21 Uhr 05246/1572
Berlin 030/6912156

PC Engine Spiele ab 9, DM
SNK NeoGeo auf Anfrage

Game Play
Inh K. Gievers
Österwieher Str 70
4837 Verl 1

Öffnungszeiten
Montag-Freitag
16-19 Uhr
Samstag 12-15 Uhr

Der Anschluß der Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



nachgelassen, und nur noch auf Trantors Flammenwerfer zu setzen (schon seit einigen Ausgaben) wird langsam langweilig

Martin Krauß, Göppingen

Die vielen besorgten Zuschriften wegen Trantors minimalen Gewichtsproblemen haben wir gleich mit Hyperraum-Post an Bord seines Raumschiffs geschickt. Unser Zeichner Rolf Boyke war Zeuge, welche Auswirkungen Eure Briefe hatten *hl*

Ganz speziell

Ich habe zwei spezielle MS-DOS-Fragen an Euch:

1. Ich bin begeisterter Tetris-Spieler, muß mich dort jedoch mit der simplen CGA-Grafik begnügen, obwohl ich eine VGA-Karte besitze. Gibt es eine Möglichkeit, wenigstens mit EGA-Grafik zu spielen?

2. Ein Freund von mir besitzt eine tolle Golfsimulation, bei der man sich die Touren selbst konstruieren kann (Bäume, Seen etc.), anschließend selbige ausprobieren und ggf abspeichern kann. Gibt es ein ähnliches Spiel auch auch für MS-DOS?

Gonne Garling, Wedel

1. Auf der Original-Tetrisdiskette von Mirrorsoft, die in Deutschland von United Software vertrieben wird, müßten sich auch EGA-Grafiken befinden (was auf den Spielgenuß allerdings nur eine mäßig erhebende Wirkung hat)

2. Volltreffer! Just in dieser Ausgabe testen wir die neue Jack Nicklaus-Golfsimulation, die auch einen Editor für selbstgebastelte Strecken enthält *hl*

Konsolen-Qual

Ich bin durch Eure Spieletests langsam aber sicher zu der Überzeugung gekommen, daß die wirklich guten Actionspiele nur auf Konsole zu bekommen sind. Meine Fragen sind nun folgende: Zur Auswahl stehen für mich nur Sega Mega Drive oder das Super Famicom von Nintendo. Lohnt es sich, auf einen deutschen Vertrieb (kein Import) des Famicom zu warten oder soll man zum Mega Drive greifen, dessen Vertrieb in Deutschland nun endlich offiziell starten wird. Ich stelle diese Frage, weil ich dachte, daß durch den offiziellen Firmensitz von Nintendo in Frankfurt (Ihr habt davon berichtet) das Super Famicom eventuell schneller aus Japan rüberkommt. Habt Ihr vielleicht irgendwelche Infos darüber.

Meine zweite Frage bezieht sich auf die Kompabilität der Sega Mega Drive-Spielmodule aus verschiedenen Ländern. Ein Videospielvertrieb schrieb mir, daß die deutsche und amerikanische Mega Drive-Version baugleich, die Module somit austauschbar sein sollen. Jedoch sei der Modulschacht der europäischen Konsolen schmaler, so daß man ihn (unter Garantieverlust) breiter fellen müsse, um die etwas breiteren japanischen Module aufnehmen zu können. Bitte berichtet doch einmal über diese Kompatibilitätsprobleme, die ja aktuell werden, wenn das Mega Drive offiziell in Deutschland vertrieben wird.

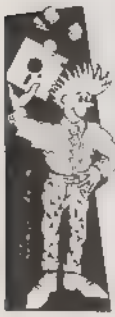
Peter Gudorf, Horsen

Auf das Super Famicom werden wir noch lange warten müssen. Nintendos 16-Bit-Konsole ist noch nicht einmal in Japan erhältlich und erfahrungsgemäß dauert es ein ganzes Weilchen, bis ein Nintendo-Gerät offiziell in Europa angeboten wird. Einen Termin zum Deutschlandstart des Super Famicom gibt es jedenfalls noch nicht. Das Mega Drive kommt hingegen in diesen Tagen offiziell auf den deutschen Markt.

Die Frage zur Modul-Kompatibilität können wir noch nicht genau beantworten, da uns noch keine europäische Version des Mega Drives zu einem genauen Test zur Verfügung steht. Mit amerikanischen Modulen auf einem japanischen Mega Drive gab's bei uns bislang keine großen Probleme. Wie es mit der europäischen Version genau aussieht, untersuchen wir in der nächsten Ausgabe in unserem Videospiel-Vergleichstest. *hl*

Telefonische Bestellung (02 41) 53 31 31

IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK



C 64 Disk

	DM
Nordic Power dv	109,—
All time classics	54,95
Back to future II dt	39,95
Börsenfieber dv	49,95
Champ. of Krynn dt.	64,95
Kick Off II dt	39,95
Klax dt	38,95
Lords of Chaos	38,95
Rings of Medusa dv	44,95
Sentinel Worlds	39,95
Skate Wars dt	39,95
Ski or die dt	39,95
Starflight dt	39,95
Stormlord II dt	38,95

IBM PC

Bad Blood	79,95
Circuits Edge	79,95
Drakkhen dt	79,95
F 15 Strike Eagle II dt	94,95
Flight of Intruder dt.	94,95
Future Wars dv	79,95
Harpoon	109,—
In search for king dt.	79,95
Knights of legend	78,95
Legend of Faerghail dv	79,95
LHX Attack Chopper dt	109,—
PGA Golf dt	69,95
Railroad Tycoon dt	69,95
Thunderstrike dt	69,95
Treasure Trap dt	69,95

dt = deutsche Anleitung

AMIGA

	DM
CHINON I.W ext. 3,5	198,—
TEAC I.W ext. 5 25	249,—
CHINON I.W int. A 500	159
CHINON I.W int. A 2000	149,—
X-Copy 2.1 mit HW.	69,—
Bootselector elek.	46,—
Rom-Rom Um 1.2	89
Rom-Rom Um. 1.3	99,—
Champ. of Krynn dt.	69,95
Dragonflight dv	79,95
Falcon Miss. Dis. II dt.	59,95
Flood dt	69,95
Imperium dt.	69,95
Jumping Jackson dt	54,95
Kaiser dv	104,95
Kick Off II dv	54,95
Leg. of Faerghail dv	69,95
Might Magic II	79,95
Neuromancar dt	59,95
Operation Steal. dv	74,95
Projectyle dt	69,95
Red Storm Rising dt.	69,95
Reederei dv	59,95
Shadow of Beast II dt	[illegible]
Sherman M 4 dt	69,95
Teenage Mutant Ninja	79,95
Tennis Cup dt	[illegible]
The Plague dt	59,95
Unreal dt.	79,95
Viruscope	59

dv = deutsche Version

Atari ST

	DM
MOUSE Golden Image	99,—
Competion Star	38,95
Battlemaster	79,95
Democlas dt	69,95
Dragonflight dv	79,95
F-19 Stealth Fight. dt.	79,95
F-29 Retaliator dt	69,95
Falcon Miss. Dis. II dt.	59,95
Imperium dt.	69,95
Inspector Griffu dv	48,95
Kaiser dv	94,95
Klax dt	49,95
Last Ninja 2 dt	69,95
Operation Stealth dv	74,95
Projectyle dt	69,95
Reederei dv	45,95
Rings of Medusa dv	69,95
Rotos dt	54,95
Starflight dt	69,95
Tennis Cup dt	69,95
Their finest Hour dt	79,95
Turn it dt	49,95

GAME BOY

Spiele für GAME BOY	109,—
Golf	49,95
Qix	49,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95

TELEFONISCHE BESTELLUNG
direkt von 9.00-13.00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13.00-9.00 Uhr
Versand erfolgt per Nachnahme, ab DM 150,– Porto frei
Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an.
Jegliche Anwendersoftware auf Anfrage lieferbar
Rufen Sie uns an.

Software

G Sevenn 5100 Aachen
Goerdelerstr 38

LADENVERKAUF
Mo.-Fr. 9.00-18.30
Mi. 14.00-18.30
Sa. 10.00-14.00

STARKILLER

32

ZEICHNUNGEN ROLF BOYKE • TEXTE HEINI LENHARDT

Rent an Unhold GmbH Folge 4

"WIEDERVEREINIGUNG"

Dr. Hahn und Trantor starten die Suche nach den drei Dosen des Orakels von Bondeboden

TAKE ME HOME COUN- TRY ROA- HOADS!

MURMEL

FILCK

SWEET COUN TRY ROA HOADS! EVERY FUCKIN DAY!

ICH UNTER BRECHE IHRE DARBIETUNG HÖCHST UNGERNE ABER WIR HABEN EIN KLEINES NAVIGATORISCHES PROBLEM ICH KANN DEN HIMMELSKÖRPER DEN WIR ZUNÄCHST AUFLIEGEN SOLLTEN AUF KEINER KARTE FINDEN

BURP!

TRANTOR SEHR BETRÜBT

SIEH AN WIR SIND IN DER NÄHE EINES BEWOHNTEN PLANETEN LEGEN WIR EINFACH EINE KLEINE RAST EIN UND FRAGEN EINEN EINGEBORENEN NACH DEM WEG

TRANTOR SEIN ENTZÜCKT

UND WIE ES DER ZUFALL UND DIE ERFINDER DIESER GESCHICHTE WOLLEN, LIEGT DER LANDEPLATZ MITTEN AUF STARKILLERS LANDWIRTSCHAFTLICHER NUTZFLÄCHE

DRÖHN!

DRÖHN!

DRÖHN

LANDUNG MACHT G GLATT!

FF

EINDEUTIG EIN PFLANZENFRESSENDER WARMBLÜTER! DER KANN UNS SICHER DEN WEG WEISEN

RÖCHEL

MAJAPF!

ENTSCHULDIGEN SIE BITTE, ABER WIR SIND NICHT VON HIER

KEIN FALSCHES WORT!! LASSEN SIE LIEBER EINEN FACHMANN DIE KONVERSATION FÜHREN!

MUUUH!

SEKRETÄR NICHT STÖREN VERHANDLUNG GEHEN WIEDER ZUM KARTOFFELSCHÄLEN
ED GEGRÜSST! WIR KOMMEN IN FRIEDEN MÖGEN EURE NACHKOMMEN ZAHLREICH UND EURE WEIDEN IMMER GRÜN SEIN
BOMP!
MUUH?
DR BOBO SCHAUEN HER DA LIEGEN WAS UNTER RAUMSCHIFF
SAPPERLOT! WIR SIND AUF EINER FREMDEN LEBENSFORM GELANDET! WIE PEINLICH
ROCHEL
TRANTOR GEHEN ZUR HAND!
SIE MÜSSEN ENTSCHULDIGEN ABER
OH!
ROCHEL
SEIN STARKILLER!
IN DER TAT
TRANTOR MÄCHTIG GERÜHRT
SCHNUFF!
WIE SCHÖN SIE WIEDER ZU
OH!
KLAPP!
DU NICHT SO STELLEN AN SEIN DOCH GEWESEN NUR KLEINES KRATZER VON RAUMSCHIFF!
NUR GUT DASS ICH DAMALS AUF DAMOCLES ZWEI SEMESTER VETERINÄR MEDIZIN STUDIERT HABE DEN PATIENTEN HABEN WIR GLEICH WIEDER AUF DEN BEINEN!
MUUH?
AUUUA!
#@!§!$
POTZBLITZ! SOLLTE ICH DIE DOSIS ZU HOCH BEMESSEN HABEN!
STELLEN SIE DEN PATIENTEN BITTE RUHIG, ICH SCHREITE DANN GLEICH ZUR OPERATION!
NARKOSE SCHON WIRKEN!
UFF!
FORTSETZUNG FOLGT!

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzort	99,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,
Joyboard XE	149
Joyboard PC	199
CD-ROM	699,-
Darius***	119,-
Varis III**	129
Wonderboy Monsterlair***	99,-
Devil Crash***	99,-
Formation Soccer***	99,-
SG Ghouls n Ghost***	159,
Ma Journey**	109,
Image Fight*	109 -
Klax*	99 -
Legendary Axe II*	99,-
Neutopia***	89,-
Ninja Spirit***	109,-
Power League Baseball III	99 -
Rastan Saga II*	109,-
Splatter House	99,-
Super Star Soldier***	109,-
Marucure Story**	109,-
World Court Tennis***	99,
PC Engine Fan	15,-

u v a

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Batman**	109,
E-Swat	99,-
Ghostbusters**	99 -
Insector X**	109 -
Moonwalker*	99,-
Phantasy Star II Engl ***	119
Phelios*	99,-
Shiten Myooh*	99,-
Space Invaders	99,-
Super Monaco GP**	99,-
Thunderforce III***	99,-

u.v a.

GAMEBOY

Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Pipe Dream**	59,-
Power Mission*	59,-
Puzznic***	59,-
Shido***	59,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	59,-

SNK NEO GEO

NEO GEO Konsole	849,
Baseball	449,
Golf*	549,
Magician Lord	449,-
Nam 1975	449 -
Ninja Combat	449,-
Riding Hero	549,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
Axis	Sega Mega Drive
Batman	PC Engine
B A T	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
BSS Jane Seymour	Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Cadaver	Atari ST Amiga
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius	PC Engine SG
Die Hard	PC Engine
F1 Circus 109,-	PC Engine
F19 Stealth Fighter	Amiga
Hellfire	Sega Mega/PC Engine
Int Soccer Challenge	Atari ST/Amiga
Klax 99,-	Sega Mega Drive
Legion	PC Engine CD
Master Blaster	PC Engine
Populous	Sega Mega Drive
Rabio Lepus	PC Engine
Rick Dangerous II	Atari ST/Amiga
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Space Quest IV	IBM
Strider	Sega Mega Drive
Supremacy	Atari ST/Amiga
Ultima V 89,-	Amiga
Wonderland	IBM/Amiga

C64 DISK

ANC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Footballmanager Worldcup Ed	45,-
Int 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Skidor Die*	45,-
Space Rogue*	59,
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-

u v.a

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	59,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,
F 29 Retaliator***	75,-
Imperium**	79,-
Indiana Jones Adv ***	69,-
Kick Off II***	69,-
Populous***	69
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79 -
Their Finest Hour**	79 -
Ultima V***	89,-

u v a

ATARI ST

All Time Favourites	79 -
Anarchy	59,
Atomix	59,-
Battlemaster	75,-
Breach 2	69,-
Bomber Mission Disc	45,-
Cast e Master	69,-
Chronoquest II	79,-
Democ es*	75,
E-Motion	59,-
Fire & Brimstone*	75,
Footballman Worldcup Ed.	59,-
Ghost n Goblins*	[illegible] -
Hammerfist	69,-
Impossamole	55 -
Italy 1990	69 -
Ka shaan	75,-
Klax*	59 -
Leisuresuit Larry III*	99,-
Projectyle	75,-
Resolution 101*	75,-
Tennis Cup*	75,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-

u.v a.

IBM

AH0 Tank Killer**	99,
Bad Blood**	99,-
Bomber Mission Disc	45,-
Centurion Emperor of Rome*	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Dragon Strike	89,-
Flight of the Intruder***	99,-
Global Dilemma***	99 -
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Last Ninja II**	69,-
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Might & Magic II*	79,-
Populous***	79,
Populous Data Disc***	39,
Railroad Tycoon***	99,-
Resolution 101	75,
Revolution	99,-
Rings of Medusa***	79
Secret of Silver Blade*	79,-
Silent Service II***	99,
Sim City***	79,-
Their Finest Hour***	89 -
Thunderstrike	69,-
Tie Break	79,-
Ultima VI***	99,-

u v a

ADLIB Sound Card 289,-

AMIGA SUPER STARS

Amos**	119,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Democles*	75,-
Dragonflight**	89 -
Dungeon Master IMB***	79
Emlyn Hughes Int Soccer***	75,-
F 16 Falcon***	79
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-29 Retaliator**	75,
Imperium**	79 -
Indiana Jones Adv ***	69 -
Int 3D Tennis**	69 -
Kick Off II***	69 -
Legend of Faerghail*	79,-
Loom**	79 -
Pirates***	79 -
Player Manager*	59,-
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39,-
Rings of Medusa***	79,-
Sim City**	79,-
Their Finest Hour**	79,-

AMIGA

Anarchy	59,-
Apprentice	69,-
Breach 2	69,
Codename Iceman*	99,-
Combo Racer	75,-
Conquest of Camelot*	99,-
Flood	69,-
Ghost n Goblins*	59,
Heroes Quest*	99,-
Kalahaan	75,-
Leisuresuit Larry III*	99,-
Lost Patrol	69,
Midnight Resistance**	69,-
Might & Magic II*	89,
Neuromancer**	69,-
Plague	59,-
Resolution 101*	75,-
Red Storm Rising	69,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Storm across Europe*	89,-
Sword of Aragon**	79,
Teenage Mutant Ninja Turtles	79,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break**	69,
Turrican*	59,-
Unree *	79,
Venus Fly Trap	69,-

u v a.

Bemerkung 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy Roland Thomas Jdo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage b tte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht

Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Um ein für allemal den armen Abenteurern zu helfen die sich im Maniac Mansion verlaufen haben hier noch einmal eine Komplettlösung zum Sammeln Auswendiglernen und an den Monitor zu kleben Ausgetüftelt wurde sie von Thomas Lanner aus Salzburg

Die Lösung ist mit allen Personen möglich In diesem Fall nehmen wir Syd und Bernhard

Dave steht man an den Briefkasten Wenn es klingelt muß Dave sofort das Paket nehmen und öffnen Bernhard öffnet die Haustür mit dem Schlüssel der unter der Fußmatte liegt Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus Er geht vor die Kemenate und Syd drückt den rechten Knauf Bernhard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein Er geht in die Küche und lockt Edna vorsichtig heraus oder läßt sich fangen Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Pepsi und Käse mit aus dem Abstellraum Krug und Fruchtsäfte und aus dem Materzimmer Wachsfrüchte und den Farbentterner Er geht ins zweite Stockwerk und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte und dann den Saft Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht anschließend in die Bibliothek wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet Im Musikraum legt er Platte und Kassette ein und schaltet beide Geräte ein Sobald die Vase kaputt ist kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen im Wohnzimmer in dem Schrank auf dem das Radio steht befindet sich ein Recorder in den er die Kassette einlegt Siehe da eine Lampe fällt zu Boden der Recorder wird abgestellt und in den Scherben des Leuchters findet sich ein rostiger Schlüssel für den Kerker Syd gibt Bernhard den Krug, Bernhard

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

serhahn Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben Er macht Licht und öffnet das Bild Syd wartet im Wissenschaftsraum Bernhard klingelt an der Haustür Sobald Edna unten ist geht Syd in Eds Zimmer nimmt Hamster und Keycard mit öffnet das Sparschwein und steckt alle Münzen ein Im Pflanzenzimmer klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf Vorgang wiederholen! Sieht man nun durchs Teleskop, so wird die Safenummer sichtbar und Dave kann den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen Er wartet während Bernhard erneut telefoniert Allerdings muß ihm Syd zuvor die Tür öffnen Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer Dave läßt sich von Bernhard den Krug geben und füllt ihn in der Küche nicht im Becken! Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet ein Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden und man findet eine Münze Diese wird in den Meteor-Meß-Automaten gesteckt, eine der drei High score-Nummern ist der Code für die große Labortür Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden Dave bekommt von Syd und Bernhard alle Schlüssel und den Card-Key Er geht in den Keller betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem ganzenden Schlüssel Die Codenummer wird eingegeben und Dave betritt das Labor Er geht einen Raum weiter zieht schnell mit der Münze eine frische Pepsi und trinkt sie in dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht ihn an Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum Hebel ausschalten und Meteor einstecken Nun bleiben nur noch

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zak McKracken ist schwer und macht einen höllischen Spaß Allen die immer noch nicht weiter wissen, werden unsere Sammelkarten hoffentlich weiterhelfen Die Tips sind von Stefan Grünwald aus Hamburg

Im Schlafzimmer die Schubladen der beiden Schränke öffnen (Telefonrechnung Tröte) von der Tapete den Fetzen mitnehmen Sushi im Glas nehmen und den Anrufbeantworter einschalten. Dann ins Wohnzimmer gehen

Dort das Sitzkissen von der Wand aufheben das andere Kissen hochheben und die Fernbedienung nehmen Das Netzkabel in die Steckdose stecken und Fernbedienung benutzen Das Fernsehprogramm anschauen dann Fernseher ausschalten Buttermesser von der Wand nehmen Schrank öffnen und Buntstift schachte herausnehmen Stift zusammen mit Tapeten Fetzen benutzen und Karte aus Traum malen Dann den Kühlschrank öffnen und Fischnehmen Kleinen Schlüssel von Wand ebenfalls mitnehmen Nun zurück ins Schlafzimmer und die Plastik Karte mit dem Buttermesser herausholen Nun verlassen wir das Haus.

Auf der Straße gehen wir erst zum Bäcker Dreimal klingeln und er wirft ein trockenes Brot aus dem Fenster das wir natürlich mitnehmen Zur Telefongesellschaft gehen und Rechnung bei Vertreter bezahlen Telefonnummer des Apparates lesen und die Bewerbung mitnehmen Bewerbung mit gelbem Stift ausfüllen Den Briefkasten mit dem kleinen Schlüssel öffnen und die Bewerbung einwerfen Jetzt gehen wir zur 14 Straße in den Gebrauchtwarenladen und kaufen alles — was nicht niet und nagelfest ist Den Taucheranzug könnt ihr gleich anziehen ist schön warm Das Buttermesser könnt ihr verkaufen Den Laden verlassen und zum Friseurladen

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

ebenfalls mitnehmen Nun in Ruhe die Landung genießen

In Seattle den Flughafen verlassen Vom Baum den Ast abbrechen Dem Eichhörnchen die Erdnüsse geben Dann mit dem Ast den losen Dreck vor dem Höhlenengang entfernen In die Höhle gehen und mit dem Golfschläger das alte Vogelnest vom Sims holen Ast und Vogelnest in die Feuergrube legen und beides mit dem Feuerzeug anzünden Zur Tür mit der seltsamen Zeichnung gehen und das Bild mit dem Buntstift vervollständigen In der Kammer benutzen wir die Fernbedienung und können nun endlich den blauen Kristall mitnehmen Zurück zum Flughafen und die Schlagzeile lesen (Aha sie hat sich verändert) Nachdem wir zurück nach San Francisco geflogen sind gehen wir wieder zur 13. Straße Beim archäologischen Institut werfen wir den Kristall in den Briefschlitz und warten ab was als nächstes passiert Annie öffnet die Tür und erklärt uns einen Teil unserer Aufgabe Dann erhalten wir noch eine Kristallscherbe von ihr

Jetzt haben wir die Möglichkeit zwischen vier Personen zu wechseln Zak Annie, Melissa und Lesslie Zuerst wechsel wir zu Annie und holen die Cash-Card unter der Schreibunterlage hervor Zur Sicherheit könnt ihr jetzt erst einmal abspeichern

Dann wechseln wir zu Melissa auf den Mars Dort öffnen wir die Tür zum Raum-Bus und anschließend das Handschuhfach Jetzt nehmen wir beide Cash-Cards, die Sicherung den Recorder und die DAT Cassette aus dem Radio Eine der Cash-Cards geben wir natürlich Lesslie Nun gehen wir mit Melissa zum Monolith (links) und kaufen eine Münze Mit der Münze und der Sicherung gehen wir zur Raum-Herberge und betreten die Schleuse Dort öffnen wir mit der Münze den Sicherungskasten neben

2 Minuten also schnell ab durch die nächste Tür Meteor in den Kofferraum stecken Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und Erde

Je nachdem welche Personen man wählt unterscheiden sich die Lösungen in einzelnen Punkten Hier also noch einige Ergänzungen

Michael

Beim Klingeln Paket annehmen öffnen und Ed geben Vor dem Haus findet man einen unentwickelten Film Bei dem Versuch im Abstellraum die Entwicklerflasche zu nehmen geht sie zu Bruch man findet den Entwickler aber im Keller beim Wasserhaupthahn wie

der Mit Hilfe des Schwammes aus dem Badezimmer kann man ihn aufsaugen im Foto aber schaltet man die rote Lampe ein benutzt den Schwamm mit dem Tablett dann den Film mit dem Tablett Die fertigen Fotos gibt man Ed und schon steht auf unserer Seite

Bernhard

Die Rohre wird von Bernhard ins Funkgerät eingebaut Wenn die innere Labortür offen ist Polizei anlocken Nach 5 Minuten nimmt man die Polizeimarke aus dem Kerker mit und zeigt sie dem Tentakel im Labor Hebel hochziehen und das war's

Wendy

Im Doktor Freds Arbeitszimmer Licht machen Manuskript aus der Schublade nehmen und im Pflanzenzimmer mit der Schreibmaschine bearbeiten im Museumsraum TV Sendung ansehen dann die Bretter umschlagen mit der Schreibmaschine beschriften und mit Wasser benetzen Manuskript in den Bretterumschlag stecken frankieren nicht vergessen und den Umschlag in den Briefkasten vor dem Haus werfen Fähnchen hochstellen Nach ca 15 Minuten klingelt es dann nimmt man den Vertrag aus dem Briefkasten und gibt ihn am Ende des Spiels dem Tentakel im Labor vw

öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahltür das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt Bernhard wartet an der Leiter Syd trainiert oben im Wissenschaftsraum am Kraft O Mat Er geht vor die Haustüre entfernt links davor die Sträucher und öffnet das dahinterliegende Gitter Er dreht den Hauptahn auf und nun ist Eile angesagt Bernhard springt schnell ins Becken nimmt Radio und Schüssel mit und auf wieder hinaus Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen Im Radio findet Bernhard Batterien Syd nimmt die Ta-

scherlampe aus der Küche, geht zum Becken öffnet das Tor und anschließend das Garagentor Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum geöffnet Syd nimmt das Werkzeug und den Wasserhahn mit Er gibt Bernhard das Werkzeug die Taschenlampe den Farbentfernter die Pepsi und das Wasserglas Beide gehen jetzt in die Diele Bernhard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben baut die Rohre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster das er vorher gelesen hat

Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein Im Keller öffnet er den Sicherungskasten Bernhard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand Er öffnet die Tür gibt der Pflanze erst das Wasser dann die Pepsi Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe eingeschaltet Syd schaltet den Strom ab Bernhard repariert schnell die Leitung mit dem Werkzeug Wenn das Tentakel erscheint muß Syd ihm die Polizeimarke zeigen und schnell den Strom wieder einschalten

Dave stellt sich vor Edhas Tür

Bernhard repariert in der Bibliothek das Telefon Syd geht an der Kraftmaschine vorbei ins Bad und montiert den Was

mer die alte Sicherung heraus und setzen unsere neue ein Nun holen wir Lessie, drücken den Knopf neben der Scheusenfür und anschließend den Knopf neben der Herbergsuhr Nachdem sich die Scheuse mit Luft gefüllt hat konnte bei der ihre Hemde abnehmen (Falls Euch mal der Sauerstoff ausgehen sollte könnt ihr ihn im Raum Bus am Sauerstoffventil nachfüllen) Mit Lessie zum Bett gehen die Decke wegziehen und das Besteckesen aufnehmen (Nur Lessie kann es benutzen) Zu Messia wechseln und die Schrank öffnen (erst [illegible] Card [illegible] sich der rechte Schrank nicht) dann aus dem Schrank die Taschenlampe nehmen Mit Klebestreifen die DAT Cassette zur Aufnahme bereitmachen Weiter nach rechts gehen und die Leiter aufnehmen Genug Arbeit für den Mars Aufgeräumt zurück zur Erde und zu Freund Zak

Das archäologische Institut verlassen und zum Bus gehen Annie nachholen Mit Zak die Tröte blasen einsteigen bezahlen dann zu Annie wechseln Annie steigt ebenfalls ein und bezahlt Mit Annie und Zak können wir etzt wird durch die [illegible] maßen aus

Mit Zak fliegen wir zuerst nach London und von dort nach Katmandu Den Flughafen verlassen und zum Haus des Wächters gehen Das Buch vorzeigen und schon können wir eintreten Die Mitteilungen an der Wandtafel lesen dann zum Guru gehen Er erklärt uns die Bedeutung des blauen Kristalls Danach zum den wir den Heubaum neben dem Haus mit dem Feuerzeug an Dann nach links zur Polizeistation gehen Leider müssen wir etz auf die nächsten POWER TIPS warten Hoffentlich geht uns der Sauerstoff nicht aus

gehen Dort mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten das Haarnadelschloß abschneiden

Nun wieder zurück in die Wohnung und das Abflußrohr mit dem Schraubenschlüssel öffnen Den Schalter benutzen und das Brot in die Spule geben Motor wieder ausschalten und die fertigen Brotkrumen mitnehmen Abflußrohr wieder zuschrauben und den armen Sushi in die Spule schütten Gold schglas mit Dichtungsband benutzen und schon haben wir den passenden Helm für unseren Taucheranzug Wir gehen etz noch ins Schlafzimmer brechen die Bretter mit der Drahtschere heraus, binden das Seil an die Tür und klettern in das Loch Nun sind wir im Hinterzimmer der Teefongesellschaft und können einen Blick auf die geheimnisvolle Verdunkelungsmaschine werfen Anschließend wieder in unser Schlafzimmer klettern

Kurz den Anrufbeantworter abhören Nun zum Bus Hier benutzen wir die Tröte bezahlen mit Cash Card und fahren zum Flughafen Dort die Schlagzeile lesen Immer wenn wir eine Aufgabe gelöst haben erscheint eine neue Schlagzeile Dem Jungen kaufen wir das Buch ab Nun steigen wir endlich ins Flugzeug

Dort bekommen wir einen Imbiß (Erdnüsse) und nerven dann die Stewardeß in die Toilette gehen Tür schließen und das Toilettenpapier in die Spule stopfen Wasser aufdrehen und den Rufknopf drücken Jetzt schnell zum Vorraum gehen die Mikrowelle öffnen das Eßbrettchen und das Gerät einschalten Zum Sitzplatz gehen Wenn die Stewardeß im Vorraum ist könnt ihr in aller Ruhe das Flugzeug durchsuchen Unter unserem Sitz steht ein Feuerzeug Zusammen mit dem Sitzkissen einstecken Alle Gepäckfächer öffnen und das Sauerstoffgerät

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power Play Contact der **Januar-Ausgabe** (erscheint am 14.12.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 2. November 90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar 91-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe für C64 auf Tape: R-Type, Silkworm, Nr. 2 Story, Hard'n Heavy, Spherical, Altered Beast und Highlights. Ruft an unter Tel. 06432/5906 (Ramon)

Suche dringend SSI SSG Games, z.B. Colonies Conquest oder Amer. Civil War I-II. Schreibt an Frank Madriken, Ölmühlweg 15 a3, 6240 Königstein

Verk. C64-Originale BT 3 (25 DM), Ultima 5 (35), Monster Slam 25, Champ Krynn/Secret silver blades je 35), PM2 (15), C. Hirle, Gartenstr. 1, 8422 Mindelstetten

Biete PD-Soft für C64, keine Raubkopien, super Preise und billig Originale. Liste bei Robert Sirl, Bahnhofstr. 4, 8124 Seeshaupt

Suche dringend Original Katakis od. R-Type (C64/Disk) zahle pro Spiel 10-20 DM. Andreas Johann, Gartenstr. 30, 6749 Lug, Tel. 06392/2539

C64 + 1541 II + 110 Disk + Box + Zubehör VB 700,– DM. Suche Amiga 500, tausche auch gegen meinen C64. Schwobl, Vorkein Mülheimer Str. 28, 4200 Oberhausen, Tel. 0208/865433

Verk. C64 + 1541 + 2 Boxen + 100 Disks 23 64'er + div. Originale: Lords of Conquest, Knight Orc, Azure Bonds, Shanghai. Preis VB Tel. 02941/63037 bei Edgar melden

Verkaufe C64 + Floppy und Zubehör für 400 DM, alles 100% o.k. Schreibt an Michael Bader, Klarenbachstr. 50, 5303 Bornheim

Verkaufe C64 + Floppy + Datasette + Originalspiele auf Disk u. Kassette + 2 Joysticks + Diskbox + Modul für VB 500 DM. Tel. 0228/334378, ab 19.00 Uhr

Suche Floppy 1541, zahle bis 130 DM. Mario Schurin, Burgstr. 24, 4763 Ense-Höingen, Tel. 02938/623

C64 Kass. »Drachenlöwen II« das super Adventure komplett in deutsch für 20,– DM! Schreibt an Michael Rieder, Hindenburgd. 43, 1000 Berlin 45

Verkaufe C-64 orig. Disks Oil-Imperium, Bordenlieber, Worldgames usw. Sebastian Reichert, Inngarderstr. 42, 8000 München 71. PS Suche Airline-Disk. Merci!

C64 Swap not stuff on C64 contact Thorsten Brockmeyer, Schnellenberge Weg 1, 5952 Attendorn or dial 02722/54960. Dirk

Verkaufe Great Courts für 35 DM, Batman 25 DM oder beide für 50 DM + Pacmania (n. Orig.). Tel. 06122/3732. Gruß an Sören und Thorsten

Hilfe! Habe gebr. gekauft Faery Tale Adv. Anleitung fehlte! Wer kann helfen? Suche trotzdem noch Rollensp./Fußballsim. Tel. 07502/45.. Ralf (orig.)

Curse of Azure Bonds 40 DM und eine Menge 64'er-Hefte à 3 DM zu verkaufen! Tel. 06650/384

Verkaufe C64 + 1541 II + orig. Games u.a. Piraten, Italy 1990, TV SP-Football, Ehis + 30 Disks + Diskbox + Locher + Joy, alles 100%, VB 650,– DM. Tel. 02893/1010

Verkaufe Pool o. R. 20 DM, Power Drift 15 DM, Pink Panther (? DM), Warlock's Quest 7 DM, Power at Sea 10 DM, alles Disk. Tel. 0228/442587

Verkaufe das Buch »Giga-Cad Plus« mit orig. Disketten, für 20 DM. Western Games orig. auf Tape für 5 DM. Tel. 07159/4700

Verk. C128 + 1571 + 2 Joy + Data + 60 Disks, alles 100% o.k., 700 DM VHB + Questron 2 (25) + Ult. 5 (45) + Hillsfar (30) + Pool of R. (40) + Fugger (30). Tel. 06251/62519

Suche Milestones Com. für 20 DM oder Circus Attractions alleine für 10 DM. Pool of Radiance und Times of Lore für je 15 DM (orig.). Tel. 07152/4580

Suche Spiele Shinobi oder Barbarian I oder II preisgünstig. Tel. 0037/451/4090, Sven, nach 18.00 Uhr

Verk. + tausche C-64-Games, habe z.B. Cursed Dragon Wars, Ultima 5, Pirates, Silkworm usw. Verk. außerdem Datasette + 20 Originale. Tel. 06196/481223

Rollenspiele
Wer schenkt mir Rollenspiele + Anleitungen für C-64 (Disk)? Schickt sie an Ingo Hamann, Dorfstr. 14, 2323 Dersau

Gegen 1,50 DM Rückporto erhält jeder meine große Poke-Liste. Schreibt an: Frank Gerstenschlag 7, 5060 Bergisch Gladbach 2
Gonzo-Soft

Verkaufe C64 II und Floppy 1541 + 1 Modul + 2 Diskboxen mit 70 Disks + Geos + 2 Joysticks etc. falls Interesse VB 500,– DM. Tobias Kelfein, Tel. 05139/7780

Suche Tauschpartner für C64, 101% Antwort. Schickt Eure Listen an: Werner Backmeier, Luppersricht 24 a, 8451 Hahnbach

Verkaufe C128D für 500 DM + Monitor 1000 DM inkl. div. Originale (C. of Azure B., TV Sport Football). Horst Pongratz, Böhmerwaldstr. 5 B, 8460 Schwandorf

Verkaufe originale Turrican, Zak McKracken und Rainbow Warrior für je 25,– DM. Tel. 0203/490297 (von 5-18 h)

C64: Suche zuverlässigen Tauschpartner u. Disketten. Schickt Liste an: Tobias Hahn, Auf dem Feldgraben, 4800 Dortmund 13

Suche preiswerte Simulatoren aller Art (nur Originale, mögl. in deutsch). Tel. 05222/3689 (ab 15 Uhr), fragt nach Heiko

Vermeer Originaldiskette + dt. Anleitung für den C64 zu kaufen gesucht. C. Dobner, Tel. 07531/24893

C64 + 1541 + Monitor v. Philips + Drucker Seikosha SP 800VC + 100 Leerdisks + Maus + O-Spiele + Games on 24 und vie mehr. NP 2445, Preis VB. Tel. 06332/43348

Verkaufe C64 + Diskettenlaufwerk 1541 II + Datasette/Laufwerk für verh. 500,– DM. Stephan Nagel, 8520 Erlangen, Hückelweg 23, Tel. 09131/993783

Verk. Originalsoftw. C64 Test Drive II (40 DM), Zak McKracken dt. (30 DM). Tel. 040/7522710, fragt nach Olive

Originalsoftware zum kleinen Preis für Amiga, C64, CPC und Atari ST. Bitte Computer angeben. Gratisliste von O.S., Tutzinger Str. 20, 8132 Tutzing 2

Verkaufe neueste Spiele! Listen an: Peter Höltken, Vorgebirgsstr. 368, 5000 Köln 51, auch tauschen möglich. Tel. 0221/363174 (Peter). Es lohnt sich!

Hallo Freaks, wer hat Lust Print-Shop gegen Print-Master zu tauschen? Als Präsent gibt es zu 2 Game-Ones. Von 18 Uhr bis 19 Uhr Tel. 06622/2850

Verk. orig. Disks: Textomat, Jump Jet, Borrowed Time, Hacker, Tau Ceti, PSI-5, Gauntlet, Summer Games 2 für 45 DM. Thomas Rieff, Postf. 1247, 7521 Kronau

Suche EPROM-Brenner. Tel. 0602 /64427

Hallo! Ich suche The Game-Winter Edition für ca. 20 DM. Meine Adresse: Mark III Sommer, Donauschwabenstr. 37, 7920 Heidenheim

Biete PD-Software für C64, C128 und CP/M an. Liste gegen 1,– DM Rückporto. Ralph Wiedemann, Viktor Weidschultestr. 5, 7529 Forst

Verkaufe C64 mit Disklaufw. und Kassettenlauf und Monitor mit Spiele. Nurdin Gakiroglu Aytac, Hagewiesen 110 A, 3000 Hannover 5

Suche Floppy 1541 mit eingebautem Parallelkabel, außerdem das Spiel Populous für den Amiga 500. Tel. 09199/939 nach 19 Uhr

Verkaufe C64 Disk-Originale: Champions of Krynn (35 DM), Gunship 20 DM, Revs Plus (5 DM). Tel. 089/132938

Verk. C64 + 1541 + Diskbox + Joy + 2 Spiele + Musik-Prg. + Handbücher für 400 DM. Tel. 09155/1299, ab 14 Uhr

Verkaufe meinen C64 mit vielen Spielen, u.a. Turrican, ist zu haben für 1000 DM. Michael Hölzle, Tel. 02461/53594 nur 8 Mon. + Action Cartridge MK5 + Geos, Orig.

■■■ Verkaufe ■■■
C64 II + 1541 II + Power Modul + Batman + Manchester United + S. Paulier + Englischp. Tel. 04173/7222, Mon. – Mittw. ab 15.00 Uhr

Suche dringend Lagerpläne der Items für Last Ninja 2. Andreas Rieß, A.-Hößler-Str. 4, DDR 1130 Berlin

Verk. C64 95 DM, 1541 II 195 DM, Maus 35 DM, Final Cart. 365 DM, 2 Joy 10–20 DM, Sim City 25 DM, Testdrive 2 25 DM, Haube 15 DM, div. Zubeh. VB, alles unter ½ Jahr. Tel. 0913 /60906

Suche neueste Software und mit anschließendem Drucker für C64. Marc Melzer, Tel. 0037/46/42708 (BRD) 0046/42708 DDR, ab 8.00 Uhr

Verkaufe Test Drive 2 (dt.) mit Car und Scen. Disk für 75 DM oder tausche gegen Carrier Command dt. oder Chuck Yeager. F. Trainer (dt.). Tel. 07392/3758

Verkaufe C64 + Floppy 1541 mit eingebautem Floppy-Speeder, Speeddos + 70 Disketten. Bernd Licht, Kerschensteiner Str. 22B, 8034 Germering

Suche dringend alles der AD&D-Reihe und fast jedes Strategiespiel von allem SSI), andere Adv. gehen auch. 100% Antwort. B. Annecke, Tel. 02161/542975

Verkaufe PD-Soft für C64. Liste gegen 1,50 DM bei Mathias Holtkamp, Isselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln

C64 Österreich C64
Verkaufe Games: z.B. Oil Imperium, Kick off, Super Wonderboy usw. Liste gratis. Werner Laschober, Fohling 119, A-8181 St. Ruprecht

★ Schweiz ★ Ich habe viele neue Supergames, z.B. Roger Rabbit, nur für C64, also schreibt an Domenico Stasolla, Sperletweg 3, CH-8052 Zürich, Tel. 3027348

C64/C128 – Verkaufe und tausche über 800 Programme (Spiele, Anwender, Textver. etc.), meist das Neueste! Bei Davide Russo, Nobsstr. 18, CH-3072 Ostermundigen, Schweiz

Verkaufe billige Games (C64 D): Turrican, Fish, R-Type, 007-Licence to Kill, Rainbow und sehr viele mehr, suche Pirats, tausche. Tel. 07063/8554

Verkaufe oder tausche Spiele wie Dragon Ninja, Beach Head und und und. Schreibt an Reinhold Walkoun, Roith 4, 4850 Edt, fordert Liste an

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,– gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe orig. Trivial Pursuit, Linkenz zum Solten, Olympic Challenge, Go Crazy je 25 DM. Tel. 184/28424

Verkaufe C64 mit Floppy, Data, ca. 100 Spiele, Handbuch, Computerzeitschriften, Magic Disk usw. ... 8 Mon. alt, 800 DM VB. ... Tel. 02723/...

Verkaufe C64 + Floppy 1541, Schnelllademodul, 120 Disks + 2 Originale usw. Schreibt an Andreas Kopf, Joh. Steinböck Str. ... 3560 Frauenthalen

Verk. alt C64 II + Floppy 1541 + Datasette + original Spiele für nur 300 DM. Christoph Silberhain, F... 30-32, 5400 Koblenz

Verkaufe C64-Orig. Oil Imp. = 30 DM, Carca (Kriegsspiel) = 29 DM ... Rev = 25 DM, suche Sim City ... Gutsini, Otto-Rothe-Str. 29, DDR-6500 Gera

Suche Tauschpartner für C64, habe super Spiele (...). Antwort: Schickt Eure Listen an Rainer ... Merkarstr. 3, 6500 ...

Verkaufe gut ... Floppy mit Interface für C-64/128 und Kabel. Preis VB. Tel. 02173/37862

Suche dringend Floppy 1541 oder 1541 für C-64. Preis nach Vereinbarung (ab ... 200). René Gold, ... Neuestr. 25, DDR-4721 ...

Suche Neuromancer, Pirates, Elite, Curse of the Azure Bonds, ... Dietrich Pan..., ...weg 11, ... Tel. 06.../88227...

Suche dringend Spiele für C 64. Listen mit Angeboten an Jarnig Kristian, A-9501 Arnoldstein, 239 ...

Suche Ultima 4 oder Ultima 6, biete 30 DM. Landkarte sollte dabei sein. Schreibt an Alexander Maier, Dorfstr. 4, 7793 Sulgdorf-Bieringen

Suche Originale Double Dragon, Zak McKracken, Dr. ... Indy Jones III ... ruft an ... 18-20 ... Mario C64 ★ Tel. 06 5/... + 06 5/...4033

Verkaufe die Games Oil Imperium, Troll und Indy Jones Action sehr billig. Florian Wendt, ... Grund 46, 205... Walsdorf

Kaufe Curse of Azure Bonds, Pool of Radiance ... Originale, zahle gut. Schreibt an Christoph Bruckner, A-3324 Euratsfeld 210

Verkaufe orig. Spiele für C64: Bard's Tale II 30 DM, Wasteland 30 DM, Jinxter 25 DM, ruft an unter Tel. 05.../...289 von 15 bis 21 h

Zu verk.: ... C64, ... je 30 DM, Floppies 1541 II ... 130 DM ... und ... für 90 DM, orig. Games Flimbo's Quest für 25 DM und Microprose Soccer für 20 DM. Chris verlangen. Tel. 0... /...4587

Verkaufe Floppy 1541 und Action Cartridge MK IV ... C64. Preis 150 DM. Schreibt an Nino Kocaman, Kleineosthof 11, 4770 Soest. Tel. 02921-2234

Suche für C64 ... 1541C Floppyspeeder sowie orig. Rollenspiele. Nur mit Angebote an Martin Däuerlein, Lichtenfelserstr. 18, 8605 Hallstadt

Du verkaufst Deine Rollenspiele? Ich suche Originale außerdem Rainbow Islands und Floppyspeeder für ... Tobias Herrmann, Hegelstr. ..., 8600 Bamberg

C64: Hallo Freaks! Ich suche einen Tauschpartner für gute Games wie A... Hunter, Chase HQ, M..., Mario, Heavy und noch mehr. Tel. 030/4075103

Suche ... C64-Spiele z.B. Emlyn Hughes Soccer, Super Wonderboy bis 20 DM. Liste mit Preisvorstellung an Herbert Engling, Osnicher Str. ..., 5140 Erkelenz

Verkaufe C64 und 1541 (beide ca. 1 Jahr alt) + 80 Disks, 20 Leerdisks + 1 Joy + 3 Origi**nale etc., VB 550 DM, Tel. 040/7156437** bitte erst ab 18.30 Uhr

Achtung: Verkaufe günstig C128D wegen Systemwechsel mit mehreren Spielen, Disketten und PD-Soft. Tel. 02273-52151 ab 16 Uhr Mo-Fr

Suche das Spiel Jagd auf Roter Oktober, zahle bis 25 DM, erreichbar ab 15.00 Uhr unter der Tel.-Nr. 02382/...140

Verkaufe C64 und Floppy mit einem Joystick **280 DM, Test Drive II 25 DM, Spherical 30 DM**, Microprose Soccer 25 DM. Tel. 05722/435...

Suche C64 Rollenspiele: Ultima 1-6 und Bard's Tale 1-3 sowie Arcana, Dragons Skull und Enlemoad. Originale. Schickt Eure Liste an P. Waltbau, Tokiostr. 6, 4040 Neuss 21

Verkaufe C64 mit Floppy VC 1541 und Farbmonitor 1802. Joachim Losius, Steinerberg 6, 8000 München 70. Tel. 089/7225627

Verkaufe Bard's Tale II 40, Hollywood Poker Pro 30, Battletech 40, Asterix im Morgenland 25, Gorilla 20, ... Tel. 06053/65399

Vergebe Spiele ... den guten alten C64 kostenlos ... Sie wollen? Dann ... Konrad ... Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien. Schreibt!

Suche zuverl. Tauschpartner für C64 Disk, neueste Spiele, Demos u. Anwender. Wrede, Rene Lenn..., ... Wendung 9, DDR-2400 Wismar. List-Disks 100% ... Dank

Verk. C64 ... 1541 II + Comp. Pro + 70 Disks + Action Replay 6 + Diskbox + Reset**schalter + Magazine + Bücher für 400 DM.** Tel. 02058/8736 ... 9-20 Uhr

Verkaufe originale Disks: R-Type, Drille, Captain Blood, Arkanoid II, Gunship, Grids 2.0, Microprose Soccer, Vindicator u.v.m. Preis VB. Stefan. Tel. 0...53...976

Ich suche immer gute Games für C64. Lothar **Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.** Tel. 02452/60...8

Verkaufe das Modul Nordic Power, 100% o.k., für nur 40 DM, Kaufpreis ca. 20 DM. Tel. 02553/674 ab 14 Uhr, Ralf verlangen

Verkaufe wegen Systemwechsel C64 mit Floppy 1541 II, MK6, 3 Originale, Abdeckhaube und 10 Leerdisketten VB 450 DM. Tel. 02224/78983 ab ... Uhr

Verkaufe C-64 + 1541 + Action Cartridge + FC 3 **+ Drucker + 140 Disketten + Joystick für** 800 DM (NP ...). Tel. 06894/36733 Thorsten

Sven ... Liphard, 3550 Marburg ... Hollo 3, ... verkauft Gar...ington Hot Shot 15 DM und Red Heat 30 DM, beides Originale

Wer ... mir die ...-Codes von Zak McKracken für 10 DM schicken? Der schreibt bitte an Michael ..., Pestalozzistr. 5, 5500 Nordhausen

Hallo Leute. Suche Kick off II original, kann bis 25 DM zahlen. Schreibt an A. Heimerdinger, Hardtstr. 164, 4060 Viersen

Suche Tauschpartner für C64-Software. Schickt Eure Disk oder Listen an ... Pfennigholzweg ..., 7900 Ulm-Donautal...

Verkaufe Originale für C64: Gauntlet, Ghost**busters II, Crazy Cars I + II, Go Crazy, Ball**blast usw. je ... DM. Tel. 09255/074 **ab 15 Uhr (Frank)**

Verkaufe C 128 + Floppy + Drucker + Farbmonitor und 6 orig. Spiele und Pagefox usw. NP 950, VB nur 500 DM. Tel. 02573/77729 (Henning Brinkmann)

Suche für C64 Bard's Tale II u. III oder Wasteland, nur Originale, biete je nach Programm bis 30 DM, bitte ab 18.00 Uhr anrufen unter Tel. 08376/8...6

Wer will?

Wer will seinen Amiga verkaufen bzw. gegen einen C64 tauschen ... 00% o.k.? Tel. 089/1492507

Altengerät ... Hacker Mega PD-Disk mit Games, Demos usw. für nur 5 DM + Porto ... **beim Waldschrat ▪ Michael Meding, Hül**tenstr. ..., 3456 Holzen

Verkaufe Batman The Movie 13 Kass., Grand Prix 15, Disk Ghostbusters 20, Disk Werner 10, Disk usw. Tel. 02/41/844872 verlangt Raiko nach 18.00 Uhr

... Tel. 04298/4500, Tex, verkaufe für C64-Times ... 64'er Jahrgang 88, 4 Bücher, Anti Cracker Buch, Tips & Tricks ... 2...

C64/128 ▪ Verkaufe orig. Blood Wych für **20,—, tausche auch neue Soft (Rings of Medu**sa), schreibt an Schuhm... Winterbergstr. 10, 8460 Schwandorf

Achtung

Suche sehr dringend das Rennspiel The Cycles, Apell auch an Softwarefirmen. Zahle gut. Rein..., Ernsweg 1, ... 0L...ingen

Suche die Spiele Hanse, Eure Rekorde, Anwender und Druckerprogramme, nur Originale. Angebote an R. Winkler, Hubertusstr. 9, 8621 Weidhausen

Biete B... + 3, Curse of Azure Bonds, Pool of Radiance, Sentinel Worlds, Wasteland, ... Dinamic, W. Starflight, MML, Dragon Wars ... **Preis n. Anruf. Tel. 040/6481169**

Suche Tauschpartner für C64 Disk. Habe Champ of Krynn, Rings of Medusa usw. Rene Schmidt, Mensiederweg 22, 2981 Menorde ... 00% Antw.

Suche Action Replay Cartridge MK 5 (mit Anl**eitung) und 64er Sonderhefte 2/86, 4/86.** M. Bochmann, ...str. 17, DDR-4020 Halle/S.

Achtung. Suche Tauschpartner aus Wien. Ich besitze: Test Drive 2, Micro Prose Soccer, X-Out, **Turrican, Zak McKr., Kataklis, F 14, Oil ... Guns**hip ... Wien/4609564

Hammerfix, Punk-Matrix-Drucker mps 803/VC, zu verkaufen, VB 100 DM. Tel. 0203/559126 ab 18.00 anrufen

Verkaufe C64 + Floppy + Handbücher + Ga**mes + Joys + Resetstecker für VB 500 DM.** Ruft an unter Tel. 02151/58...62 verlangt Sascha. Ruf an

Verkaufe 65 Spiele für nur 4000 Schilling 560 DM, 100% o.k. mit Anleitungen. Nachfragen an A-3313 Wallsee 75. Tel. 07433/2...

Verkaufe Champions of Krynn (30), Dragon Wars **(20), Dela-EPROMER 2 (30), MPS-801 (75).** Preise + Versandkosten. Michael Lenner, Tel. 02251/53868

Ich verkaufe C64 Originale: Disk Artic Fox, ..., Hot Shot je 25,00 DM, suche Bard's Tale ... III. Marcel Bonnie. Tel. 02405/3462

Verkaufe C64 + 1541 + Parallelkabel + MPS 801 + Farbband + Maus + Adroßlex + Geos V 2 an Meistbietenden. ... Claude, BP **84, L-5801 Hesperange**

Verkaufe C64 ... 1541 II + Resets + 2 Joystick und Diskbox mit ca. 80 Spielen wie TOL, Maniac Mansion ... VB 350,-. Manuel Esterer, Tel. 0662/390330, 5020 Sbg.

Suche günstig Drucker für C64 und günstig Spiele auf Diskette. Marcel Schwenn, Otto-Grotewohl-Ring 9, 2330 Bergen

Suche Auflösung von Maniac Mansion, biete 5 **DM, ruft an unter Tel. 09151/6444, fragt nach** Steffen

Suche Spherical für C64 ... 5 DM, tausche auch Rainbow Islands orig. ... Bezahlung. Tel. 08061/25466

Verkaufe C 128D + Grünmonitor + Zubehör, orig. Spiele, Handbücher, Datasette, Diskette. Tel. 09.../8...05 ab 16 Uhr, VB 950 DM

Suche Freund, mit dem ich Spiele tauschen kann. Schreibt mir Liste Eurer besten Spiele an Simon ..., Flemingstr. 24, 5...5 Haanx. Tel. 02 ...

C64 ... 1541, Farbmonitor + Drucker, 40 Orig. Spiele/Anwendg. + Proj. Stealth ..., 90 Disks, 7 Diskbox, Bücher, Unterlagen ... 50 DM. Albert ... Tel. 1526/42755, 4975 Kalfinal

Verkaufe C64, Floppy, Monitor, Datasette, viele Kassetten + Kassetten + Maus + 2 Joysticks + ... NP 1000 DM, VB 850 DM. Tel. 06 ... 9226 Kinzel Jörg

Suche Tauschpartner zum Tausch von **C-64-Spielen! Schreibt an Bernhard Lackner,** Marktstr. 26 ...

Verk. Originale Project Stealth 20, Airborne Ranger 20, Firezone 25, Power Struggle **10,—, Field of Fire 20,—, nur Originale etc.** Tel. 0...8881

Nach meinem Umstieg auf den Amiga habe ich meine orig. Disk, Kassetten und Zeitschriften abzugeben. 1 DM Porto. P. Peters, Heustr. ...

Suche Rollenspiele AD&D, The Bard's Tale, Ultima usw. Suche auch Microprose Soccer ... Power Plays 1/88, 5/86. Disk, nur Originale. Tel. 0911/...466, Thomas

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft C64. Pete Lange, Karl-Hanel-Str. 28, 8000 München 50

Suche BT 2 u. 3 orig. ... Rings of Medusa, The Bard's, Dragon Wars alles Original. Habe Superspiele anzubieten ab 20 Uhr. Wünsche an Tel. 042.../...2 Andy

Verkaufe C64, 1541, 50 Disks, 2 Joysticks, 2 Boxen, 64er Buch, viele Hefte usw. Zu**behör für nur 750 DM. NP ca. 1200 DM. Tel.** 0... 371

Verkaufe Project Firestart für 50 DM, bitte ruft an ... 22210

Verkaufe C-64 ... 90 DM ... Ausschlachten ... ab 18.00) Tel. 02203/30...894, fragt nach Roc...

Suche folgende Originale: Space Taxi, Lords of Conquest, Castle of Dr. Creep, zahle guten Preis, abends ab 19.00. Tel. 02211/51...4880

Verkaufe C 128D + Farbmonitor 901 + Drucker Star LC10C mit Action-play Cartridge, vielen Originalprogrammen + Zeitschriften. Preis 1400 DM. Tel. 0945.../3164

Hey, Wer kann mich mit PD-Soft versorgen oder Games ... E. Morawe, dookhorner Str. ..., 2875 Ganderkesee 1. Hot **Stuff for C64, bye!**

Suche das Kultspiel M.U.L.E. Anschriften bitte an Holger Emmert, Dorfstr. 10, 3332 Querenhorst. **Tel. 05358/578**

Verk. C64, Floppy II, Turbo Corder, 45 orig. Disketten, 19 orig. Datasetten, ... 6 ... Disks VB 690 ... Tel. 803... 470 **(Stefan)**

Suche Komplettlösung von Zak McKracken, biete original Batman The Movie oder Ghostbusters 2 dafür. Schreibt an Peer Boska, Straßweg ..., 2000 Hamburg 52

Verkaufe original Spiele C64, bitte Liste anfordern, frankierten Rückumschlag beilegen. Henning Gomer, Hauke-Haien-Koog, 2255 Ockholm

Verkaufe C128, Farbmonitor 802, Floppy 1541 ... sehr guter Zustand, VB 650 DM. Tel. 06053/5574

Ich suche ehrlichen Tauschpartner in aller Welt. Listen oder Disks an Norman Schiffer, Hülser Str. 110, 4150 Krefeld. 100% Rückantwort

Suche die neuesten Games! Listen an Nudgo. Wardlehshofer Str. 14, 6956 Seckach. Ach ja, bitte realistisch bleiben. So long

C64 + 1541 + Final Cartridge + 73 Disks + Box + Handbücher + 2 original Spiele + 2 Joysticks für nur 600 DM. Tel. 0511/348... **Hannover, alles vier Monate neu + Garantie**

Suche das C 64 Game Hero (Original + An**leitung), zahle 25 DM. Angebote an Michael** Stuffenberg, Bardowicker Weg 20, 2126 Adendorf

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Suche schnelle und zuverl. Kontakte zu legale Software ... Andreas ... Wörrstadt + keine Anfänge

Wenn Du Spieleberge ... auf Disk preiswert ... ABM's

... Gamesgate ...

Verk. ... Floppy ... viele Disketten + Datasette ...

Verk. C64 + Floppy + Datasette + Maus + Drucker ... für 350 DM VB

Verk. ... Outside ... F16 Combat Pilot, Airborne ...

Verk. C128D + Floppy 58 + Datasette + Maus + Superbase + Superscript + Handbücher 650 DM ...

Suche Kontakte ... Amiga ...

*** Achtung + Achtung *** Verkaufe C64 ... mit vielen Spielen ... 08582 ...

Amiga

Verkaufe Originale: Space Ace ... DM, neu 100 DM ...

Suche Kontakte zu Amiga ... und ... mit ... Amiga ... Karl-Peter Kruse ...

Suche Speichererweiterung für Amiga 500 ...

Original Dark ... Deutschland ... PL Box ... BRD

Suche Gesamtlösung für Maniac Mansion ...

Suche dringend ... Anleitung deutsch ...

Suche Amiga 500 ...

Verk. ... 8 MHz ... Speichererw. A7000 ... verkaufen VB 600 DM ...

... geboten an: L. Lempken, Schafheider Weg 20, 4192 ...

Champions of Krynn 50 ... Bloodwych 20 ... Orig. + geg. Rollenstrategiesp. Tel. 08338/592 ...

... Amiga ...

Suche A500 Speichererweiterung ... bar, günstig. Sega ... verkaufe Spielmodule ...

Verk. Ultima IV 40 DM, Sub Battle Sim 40 DM ... Corruption 40 DM ...

Suche Amiga Software ... Floppies ...

Suche ... Spiele ... Anleitung ... Italy ...

Verkaufe Anleitungen + Tips für Populous + ... Tausch ...

Verk. Originale: ... Young, Fugger, Kick off + extra, Airport, zusammen 150 ...

Verk. ... Amiga ...

Suche ... Kaiser ... Tausch ...

Verk. ... Nicklaus Golf ...

Verkaufe Amiga-Originale ...

Zum Verkauf ... Originalspiele ...

Verkaufe ... Amiga Games ... Bitte ...

Suche Typen ... Original ...

Verkaufe ... Amiga ... Programme ...

Verk. ... Volley ... Blood ...

Verk. Amiga ...

Suche Tauschpartner für Amiga ... Software ...

Verkaufe ... The ... Bard's ...

... Midi Recording Studio original ...

Suche Infocom-Advs., zahle bis 50 DM, verk. Indy 3-Adv., Fisch, Corruption, Cybernoid 2 ...

... Wild Streets, Ghostbusters 2, Escape fr. the Planet ..., Pinball Magic ... 35 DM ...

Verkaufe original ... Anleitung ... 17 h, Sa + So ganztags (Klaus Schmitt)

Verk. ... Maniac Mansion, Zak McK., Manchester United, Italy '90, Jack Nicklaus Golf ...

Verkaufe ... Corruption, Bloodwych ...

... Amiga ... DM ...

Verkaufe ... DM ...

Suche PC-Software ... A500 ...

Verkaufe orig. North ... South, Dungeon Quest ...

Amiga ... Suche ...

Suche günstigen Farbmonitor für Amiga 500 ...

Verk. Amiga orig. ... 40 DM ...

Suche für Amiga ...

Amiga Amiga Amiga

Tausche meinen Amiga 500 gegen PC Engine ...

Suche für 1900 ... Amiga ...

Verk. Amiga 500 mit leichtem Mangel, Preis VB ...

Verkaufe Speichererweiterung f. A500, 4 Mon., ... tung DM 150,—, noch Garantie. Tel. 0711 ...

... 90 DM. Tel. 04131/63823 (Katharina)

... Devpac-Assembler, Liste gegen 1 DM in Briefmarken ...

Verk. ... DM ...

Tausche gegen ... Drakkhen, Ultima IV oder Jeanne D'Arc. Tel. 069- ...

Suche ...

Suche ... Amiga ... bach

... the Ripper ++

Verkaufe Originale: Conflict Europe, Hard Drivin' ...

... Dragon's Flight ... Sword ... Twilight ...

Wer hat Interesse Erfahrungen über das Programm ...

Originale: Xenomorph, Rings of Medusa, ... Red Storm ... Sword ... Twilight ...

Suche ... Demos, Freeware ...

Verkaufe A500 + Monitor CM8833 + 2 LF + TV-Tuner + 200 Disks + Speichererweiterung ...

Verkaufe super Originale, z. B. Pers Nightmare ...

Amiga ... Drucker ... 3 Joysticks ...

Suche ... Populous ... Loom ...

Suche ... Pirates, Conqueror ... gute Amiga-Spiele ...

... Harrier ... Volume 2 ...

Verk. Spiel ... F 18 Interceptor, ... Sub, Devpac Assem., Purple Saturn Day, ...

Österreich, Amiga-Software jeder Art, ...

Su. ... m. Sohn Flood, Loom, Super B.K.II, ...

... Bloodwych ...

... Desert 45, Kult 40, Indy 40, KQ 1-3 35, Silkworm ...

Komplettlösungen ... aller Art ... DM

Verk. Starglider, Datamat, MS-DOS 2.11 + Transformer, Asterix, Drumstudio, Graph ...

AMIGA PC | VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN | ATARI C64
Reichsstraße 50 · 1000 Berlin 19 · Telefon (030) 3043 56
C 64-Disketten ... 39,90
SEGA CARTRIDGE
AMIGA 500 ... 1 M intern
3,5 Laufwerk A500
GAMEBOY
ATARI ... GRUNDGERÄT

Private Kleinanzeigen

Verkaufe Create A Shape für 7 DM. Michael Godecke, Kafenstr. 19, 330 Walle, Tel 05303/5405

Verkaufe PD Disks je Disk 2 DM hauptsächlich Demos, Mega MOS, Sounds. Liste gegen Rückporto. Reiner Tvelgonne, Kirchw. 16, 44 Essen

Verkaufe orig. Ess mit franz. Anleitung für 70 DM (Neupreis 99 DM), kaum gebraucht. Tel 0711/6890 ab 20 Uhr, Florian Krager

Suche Komplettlösung für Police Quest und Tauschpartner. Adresse: Jörg Rieger, Burgstr. 22, 636 Linden

Suche Amiga-Soft, Liste an Paul Gutsmann, Medersstr. 9, 3 Regensburg, suche gebrauchte PC Engine

Verk. Originale Sim City, Arcade Range, Crazy Cars, je 30 DM + Porto. Markus, Brunnenweg, 410 Reutlingen 2

Verkaufe Imperium 50 DM, Turrican + 688 Attack Sub 40 DM, Thunderball 30 DM, alles deutsche Anleitungen. Tel 02 /84532

* * * Austria * * *
Suche Adventures, Strategie u. Rollenspiele, Loom, Ultima. Listen an Ewald Filzmoser, Rieggers 1

Suche Tauschpartner für Amiga + C64 Swiss. Habe gutes. Listen oder Disks an A. Gonzalez, Wyde 16, 5242 Birr, Aargau Switzerland

Tausche Amiga PD-Anwender, Intro, Demos. Listen an Peter Rausch, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11, keine Piraten, nur PD Soft

Dungeon Master: Wer hilft Nachzügler bei Lösung. W. Angerstein, Tel 02174/4 032, rufe zurück

Verk. für Amiga Starlight für 40 DM, Full Metal Planet für 25 DM, Populous 25 DM. Tel 19714422, Christian

Suche Tauschpartner legal. Ruft an! Tel 040/8904854 von 14 bis 22 Uhr

Verkaufe Modem HST Courier US Robotics 14400 Baud + 220 Volt Umsetzer, noch über Garantie auf alle Teile. Tel 06851/5239, Erik

Suche Tauschpartner für Amiga-Spiele, schickt Listen an Daniel Hartmann, Laschinweg 2a, A-6706 Burs, auch Anwenderprogramme

Jugendclub Softwareclub sucht Tauschpartner aus der ganzen Welt. Sendet Listen an Daniele Gschnitzer, Tu Weg 6, I-39100 Bozen, Italy

Suche Amiga 500! Brauche keinen Monitor, ruft mich an. Tel 08654/8704 Christian

Suche Amiga und C64 Software. Ang. bitte an A. Aug, Jagdstr. 7, 39038 Innichen

Verkaufe Golden Palm und Tetris je 25 DM. Tel 08456/8424

Demo-, Intro-, Lettermaker, Seka Source, Demos Tausch, Verkauf, Disks anfordern mit Rückporto, only PD! Superbug, Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald

Verkaufe 6 Wochen jungen BTX Decoder mit Handbuch, Diskette und Modul für 20 DM. Michael Bahl, Kaiserweg, 5300 Bonn 1, Tel 0228/259548 ab 18.00 h

Verkaufe Originale Drakkhen 8.5 F, F29 Budokan, Kaiser, je 40 DM, Grafity Man, Starball etc. je 10 DM. Suche Rollenspiele. Tel 0224/316433

Hi User, haben 2 Originalspiele zu verkaufen: Cars and Jumbo Spider 20 DM. Bitte schreiben an W. Fiedler, Allee 4, 4930 Detmold

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Tel 052 1135, Carsten, Montags-Donnerstags bitte erst ab 16.30 Uhr

PC-Karte für A2000 zu verkaufen 400 DM. Originale zu verkaufen: The Sentinel 20 DM, Populous 30 DM, Pirates 30 DM, Klax 25 DM. Tel 0206/3636

Tausche original Star Flight gegen Pool of Radiance, Champions of Krynn oder Curse of the Azure Bonds. Tel 02408/80386

Suche Amiga-Software, Listen an Michael Gresing, Schulengasse 2, 8500 Nürnberg, auch sehr an PD-Soft interessiert ★ Amiga ★

Verkaufe orig. Indiana Jones Adv. für 50 DM inkl. Versand. Tel 02574/138 ab 20 Uhr

Suche Spiel Teenage Mutant Ninja Turtles, wer kann helfen, bitte melden bei Hartmut, Tel 07181/12422

Tausche orig. Day 7 Fish Fugue, 688 Attack Sub, Spy vs. Spy gegen Drakkhen, Dungeon Master, Falcon. Tel 084 35/9444

Amiga Originale zu verkaufen ★ Top Spiele zu Top Preisen, sofort Liste anfordern. Werner Klaus, Kreuzberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel 08458/27

Amiga Originalprogramme gesucht, die nicht älter als 1 Jahr sind. Angebote an Rudolf Geier, Bahnhofstr. 95, 8070 Ingolstadt, Tel 0841/59588, ab 16 h

Suche im Raum Berlin Leute die Lust hätten evtl. einen Club zu gründen von Anfängern bis Profis. Suche auch A2000. Thomas ab 19.00, Tel 030/6876934

Verkaufe neuwertigen und gut erhaltenen TV Tuner AV 30 von Philips, Preis VHS. Tel 07042/39645

Sportlicher verkaufe 1.5 Originale, nur an Amiga-Schüler, Newtek Video Digitizer zum Schnäppchenpreis. R. Franz, Herborn 5, 6349 Sinn

Verkaufe orig. Rally Fugger, Falcon, Flugsimulator, alle Preise VS. Muller, 862 Weidhausen, Tel 09562/6194

Suche alte und neuere Power Plays bis Ausgabe 1/90. Matthias Vollmann, E. Schuller Str. 13, DDR, Radeberg

Verkaufe original Software für Amiga. Decton, Cybergammon und Suicide Mission je 40 DM. Tel 2602 bitte Ralph verlangen

Verkaufe wegen Systemwechsel meine Programme orig. mit Anl., Liste gegen Rückporto. Mike Mausel, Fohrenstr. 22, 4817 Leopoldshöhe

Hilfe! Virusattacke. Wer hat Sicherheitskopien von Their Finest Hour? Uwe Rasp, Bahnhofstr. 10, Eisleben DDR-324, Sachsen Anhalt

Suche alte Software orig. z.B. Tracers, Giana Sisters, Emerald Mine, Defender of the Crown usw. Tel ab 17.00 Tel 0723/166885

Nur für Amiga: A500 MB zu verk. auch C64 Floppy 1541 noch viele sehr neue Orig. für Amiga wie ... Preise VB. Tel 030/4116628 9 h 22 h

Action Soft: Tausche u. verk. Dominators, Shadow of the Beast, Warrior Quest, Ninja Spirit, Super Wonder Boy, nur Originale m. Anl. Tel 05564/2405

Suche Amiga 500 mit Monitor, Soll evtl. Speichererweiterung haben, gut! Tel 04523/2000

Suche für Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MByte und C-64 Emulator. Tel 06344/25, Frank Bisson, Marienstr. 22, Landau

Austria: verk. günstig orig. Dragons Breath, Falcon, Combat, 688 Attack Sub, Xenomorph, TV Sports Basketball, Swords of Twilight, top Zustand. Tel 0277/202, Austria

Suche Marathon Mine 1 + 2, suche Kontakt zur Emerald Mine Club. Gerd, Tel 040/637703

Kaufe Kick off, Italia 90 und Wayne Gretzky Hockey, nur Originale. Preis nach Vereinbarung. Christian Tscherning, Robert-Koch-Str. 5, 8074 Gaimersheim

Amiga-PD-Pool! Kauf, Tausch und Verkauf. Th. Hergert, Dahmenstr. 35, 4050 Mönchengladbach 1, suchen ferner Tools, Sounds, Grafiken etc. für eigene S

Amiga Programmierer sucht Grafiker für hobbymäßiges Spielprojekt. Computerkenntnisse nicht nötig. Tel 04542 9, Wolfgang, ab 8 Uhr

Tausche Blood Money, ASM-Hit, 2 Disks dt. Anl., Poster, NP 80 DM gegen F-19, St. Fi. Champions of Krynn. Tel 07306/3012

Suche C64: Sec Blue Blades, Mars Saga, Adv., Rollensp., bei ... Frankfurt

Suche Tauschpartner für C64-Disks ... Plauen/Vogtl., DDR-9900

Achtung: TFX sucht gute Amiga Tauschpartner. Haben den neuesten Stuff. Tel 09 830394 (ab 20 Uhr). PS. verkaufen auch Anleitungen, Fast

Verkaufe A500, MB-Erweiterung, Zusatzlaufwerk, Farbmonitor, Maus für DM 1000. Schenkel, Kirchplatz 16, 8370 Regen, komplett

Verkaufe Spiele für Amiga 500, Bards Tale, Populous, Xenomorph, Elite, Emlyn Hughes, Chance, Bloodwych. Tel 0683 40 54

Verkaufe Orig. Amiga-Spiele, Modulator 520 + 2 Data Becker Bücher mit Disketten, VHB 550 DM. Tel 0941/72045, ab 18 h (Thomas)

Tausche, verkaufe Originale: Powermonger, Wonder and Rainbow Island, Dragons Lair 2, Shadow of the Beast, Ultima 4, Indy Adv., Ultima 6. Tel 06142 2923 od. 31779

Suche Amiga Ultima 4, Champions of Krynn, Star Command, Neurom, Pirates und insbesondere Rings of Zilfin nur Originale. Tel 08251/3698

Wer Interesse hat mit mir Amiga-Soft aller Art zu tauschen, sollte mir schreiben: Postfach 126569 C, 4800 Bielefeld 1, Grüße to Spider T1

Suche dringend Speichererweiterung für A1000 256 KB. Tel 07131/571547 Ralf, und ... A1000

Might & Magic verkaufe für DM inkl. Porto + Verpackung. Suche Sega Mega Drive mit Super Shinobi. Tel 04627/944 ab 17 Uhr, Stefan

Verkaufe orig. Softw. Pirates 50 DM, Populous 2 usw. Andrea Gehmlich, Allerst. 50, 2850 Bremerhaven

Verkaufe Amiga-Originale Pirates dt. Anl. 50 DM, Tie-Break, 4 Sp. Ad. 50 DM, tausche einzeln gegen Pictionary o. Fin. Hour. Tel 04502/7508

Suche Pirates, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, Might + Magic, Powermonger, Klax, Logo, Bard's Tale 1-3. Tel 0 /61933 Jürgen

Hallo Leute. Suche jegliche Rollenspiele u. Adv. aller Art, schreibt an Patrick Stolba, Bahnhofstr. 12, 6103 Griesheim, nur Originale, danke!

Suche Amiga Prog.: Rainbow Islands, Indy Jones Adv., Pirates, Maniac Mansion, Starflight, Microprose Soccer, F16 Combat Pilot, RVF. Tel 02845/49 6

Suche F-16 Falcon Mission Disk, zahle DM 25 oder tausche gegen Spiele. Schreibt an Sven, Am Fingelsstrang 45, 4512 Wallenhorst

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger! Send Lists to P.O. Box 016025 D in 4330 Mülheim-Ruhr 1001. Answer only Amiga

Verkaufe die neueste Amiga Originalsoftware, alles originalverpackt. Tel ... 16836 ★ Samstags ab 9.10 Uhr

Speichererweiterung für Amiga 500 zu verkaufen, VHB 100 DM. Tel 08106, Markus

Suche Tauschpartner für Amiga Software, schreibt an Jörg Baumgartner, Blumenstr. 84, Lade sofort

33 MB + PC für 1000, Drucker DMP 2000 für 250, Sallenberg, Kuhle, 3258 Aerzen, Tel 05 562

Verkaufe Drucker Matrix Tally MT80+ öS 500,— (DM 70). Abs: Clemens Brattusiewicz, A-9400 Wolfsberg, Schloßstr. 1, Tel 04352/2146

Verkaufe Originale Battle of Britain für 45 DM und X für 30 DM, Versand inkl. Tel 093 /8705

Originale Spiele in Englisch, Liste kostenlos gegen Rückumschlag bei Postfach 131050, 7000 Stuttgart 1

Tausche orig. Silkworm und The New Zealand Story gegen Kick off 2, Emlyn Hughes Soccer und andere. Tel 06431/4940, Austria, nur Wochenende!

Modem DM 40, Sim Populous, Falcon F 16, Stunt Car usw. Oliver Emmler, Hindenburgstr. 5, 7580 Bühlerta, Tel 07223/74295

Wer schenkt mir gegen neueste Software dt. Anleitungen von Populous, Gunship, Sim City, Last Ninja 2 an Hanno Stuppner, Brennerstr. 28/E, 39100 Bozen

Verkaufe Dragons Lair, Space Ace und Midwinter je 40 DM, Starflight 1 und Shogun je 35 DM. C. Kowalski, Müller-Mühle 89, 4650 Gelsenkirchen

Bibel: Ecrire, bibel V2.2 auf dem Amiga! Dies alles mit Anleitung ... alle zur ... Betragspreis 30,— DM. M. Rattelmüller, Domplatz 5, 6400 Fulda

Originale zu verkaufen: Spiel, Rollenspiele + Klassiker. Bernd ... 53 2 2, Tel 05856

Suche Railroad Tycoon ... suche Tauschpartner ... schreibt an Andre Naf, Bangertengasse, CH 2545 Selzach

Suche dringend Amiga Adv. Es sollte wirklich nur das Neuste sein, auch PD schicke Disks auch zurück. R. Danner, Landsberger Str. 285 B, 8000 München 2

Verkaufe Originale größere Auswahl, viele mit PD Prädikat, A Zustand sehr preisgünstig ... Tel 0711/96206

Stop! Stop!
Verk. meinen Amiga 500 mit Zubeh. ... Preis ab 17.00 Uhr unter Tel 09852/2972

Verkaufe wegen Systemwechsel Turrican, Sarcophaser, Castle Master, Hard'n Heavy, Top erhalten je 30 DM. Stefan Wilkofe, Tel 09.29488

Suche gebrauchte Originale-Software, Anwender und Spiele. Angebote an Torsten Renass, Karlstr. 2, Eschede

The Elks bieten original Amiga-Software: Pirates 45 DM, Populous 40 DM, Their Finest Hour 60 DM. Gratisliste unter Tel 08 2 65, Mo-Fr 18 Uhr

Suche Amiga 500 mit Monitor und vielleicht ein Spiele. Schriftliche Angebote nicht zu teuer an Andreas Agam, Bonner Ring 4, 500 Bonn 6

Suche Originalspiele Might & Magic 2, Xenomorph, Starflight, Star Command komplett auf deutsch, zahle gut. Tel 0613/233558

Suche Spiele für Amiga 500 (vor allem Omni Play Basketball) und PP 4490. Schickt Listen. T. Leitner, Schulstr. 13, 8080 Fürstenfeldbruck oder Tel 08 / 25263

Verk. Originale Larry 3 (70), Midwinter (50), Their Finest Hour (55), F16 Falcon (40), F-19 Stealth (55), suche Ultima 5. Tel 0 72418556

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser, in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Verkaufe 6 Amiga-Spiele: Indy 3-Adv., Kult, Chambers of Shaolin für je 35 DM, Forgotten Worlds, Fright Night, Sinbad je 20 DM. Tel. 041 [illegible]

★★★ Schweiz ★★★ Amiga ★★★
Suche zuverlässigen Tauschpartner. Nur die neuesten Stuff. Write to: Thomas Bachofer, Oberlinstr. 5, CH-9016 St. Gallen

Achtung! Kaufe sämtliche [illegible] Strategie- u. Simulationsspiele nur Originale. Listen mit Preis sofort an [illegible] Bausch, Schweinauer Hauptstr. 88, 8500 Nürnberg [illegible]

Neuwertige [illegible] Music Construction [illegible] mit Verpackung und Anleitung für Neupreis 149 DM. Verkaufspreis [illegible] DM. Tel. 07146/[illegible] 442

Verkaufe Originale [illegible] 40 DM sowie Holiday Maker für [illegible] DM. Frank [illegible]mann, Tel. [illegible]

Super Angebote: Originale [illegible] sehr preisgünstig. Alle Zustand wie z. B. mit RP-Preis [illegible] Schulz. Tel. 07[illegible]

Suche Strategiespiele wie z. B. UMS, Waterloo oder andere SS-Spiele. Schreibt bitte an: Patrick Ch[illegible], Schiffmannstr. 22, A-4020 Linz

Verk. A500 [illegible] Modulator + Joystick 39 + Disk [illegible] + Mousepad + Abdeckhaube [illegible] Reinigungsdisk. Neupreis 1350 DM, Preis 350 DM. Tel. 09[illegible]

Suche 2. Laufwerk 3 [illegible] und Spiele [illegible] MB Fischer Patrick [illegible] 6782 [illegible]stadt Tel. 09[illegible]

Suche billige Hard- und Software, Games für Amiga 500, bitte schickt Eure Listen an Michael Rechtal, [illegible]str. [illegible] 8600 Bamberg

Verkaufe Larry II und King's Quest [illegible] je 70 DM oder tausche einen gegen Space Quest II. Kai Kohler, Galenstr. [illegible] 3204 Nordstemmen Tel. [illegible]

Dungeon Master mit Box und Anleitung 25 DM, Hellraiser [illegible] 35 DM, Centurion[illegible] für Amiga [illegible] DM Tel. 069[illegible]

Verkaufe oder tausche orig. Turrican, Indy 3 Adv., Silkworm, Rock'n Roll, RVF, [illegible] um [illegible] Overlander [illegible]. [illegible] Essen

Verkaufe Originale: Batman für 20 DM, Player Manager für 40 DM. Tel. [illegible]

Verkaufe orig. Spiele Axe (60 DM VB), [illegible] Beast 35 DM, Super [illegible] Amiga Benjamin [illegible] Tel. 0224 [illegible] ab 18 Uhr

Tausche F[illegible] Bombuzal, Larry gegen Bobo, Indiana Jones Adv. oder Emerald Mine 3, bitte alle Spiele mit Anleitung, ruft an unter Tel. 08 95[illegible]

Suche Flood, Turrican und andere neue Amiga-Games möglichst billig. Hans Rub[illegible], Dugenstr. 24, 6430 Bad Hersfeld

Wer Lust hat Player Manager gegen Pirates F29 [illegible]. The [illegible] Hour [illegible] auscher der [illegible] schreibe Frank Schiebeck, Friedhofstr. 60, 5142 Hückelhoven

Amiga! Suche Shadow of the Beast, Xenon 2, R-Type, [illegible] Man, [illegible] The Games Sum. Ed. und Ku[illegible] nur Originale 100% [illegible] mit Anleitung. Tel. 0698[illegible]

Kaufe Amiga Originale Info Com-Adventures [illegible] Serie. Preisliste an M. Habich, Adalbert-Stifter-Str. [illegible] Mü[illegible] nur Originale

Suche zuverlässigen Amiga-Tauschpartner, schreibt mir Liste oder Disk 100% Antwort. Ich freue mich schon sehr auf Euch! Stefan K[illegible] [illegible] BRD

Für das Computerspiel Ghostbusters biete ich das orig. Computerspiel Hard'n Heavy. Der erste Anruf bei [illegible] Tel. 072[illegible] 709848 [illegible]

Amiga 2000B 1084 Monitor [illegible] EGA-K Thomson Mon. 840 K Turbok. (ca. 7 MHz), Amiga Stereovers., Software 20 MB FP [illegible] Karte FP 3800 abends Tel. 02[illegible]

Verkaufe orig. Populous, TD2, RVF, Rings of Med. je 40 DM, Archipelagos 30 DM, DPaint 2 [illegible] 20 DM, [illegible] 40 DM, Amiga 2500 [illegible] Zubehör 2800 DM Tel. [illegible]

Suche Micro League Wrestling & Datadisks für den Amiga [illegible] Originale [illegible] Preis Tel. [illegible]

Verkaufe A500 100% o.k., mit 4 Monaten Garantie und viel Zubehör NP 1100 DM VHB 688 DM. Tel. 07904/1010 call Thomas abends an [illegible]

[illegible] Suche Tauschpartner mit neuer Soft für Amiga. Schreibt an [illegible] Wolfgang [illegible] 10 Duisburg 18 [illegible] Amiga

Suche Anleitung zu Rings of Medusa (meine ist verlorengegangen). Tel. 04422/[illegible] 15.00-20.00 Uhr

Soft-Abo von A500-User gesucht wanted the most 3-D-, War- + Top-Games, no Resale Mail [illegible] Thomas [illegible] Burgstr. 3, 5400 Koblenz

Fortgeschrittener Amiga-User möchte sein Wissen und seine Erfahrungen mit Anfängern teilen, kostenlose Info [illegible] BF 27 380 Schilling anfordern

Verkaufe Originale [illegible] und Datamat sowie neueste Spiele! Mario Steinhors, Dresdener Str. 11, 4355 Waltrop, Tel. 02309/[illegible]

Tausche A500 K[illegible] 3 gegen A2000 bzw. suche preisw. A2000 [illegible] A. Einsteinstr. 8, DDR 509[illegible]

Suche Pirates, F 29 und Their finest hour als Originale nur 100% o.k., gute Angebote mit Anleitungen an Tivoli Hoorn Tel. [illegible] 3328 Sehnde

Suche Charakterdisks von folgenden Games: B. Tale [illegible] Phantasie [illegible] zahle pro Disk 5 DM. Wilfer Schumacher [illegible] 8505 [illegible]bach, bitte anfragen

Tausche Stunt Car Racer, Larry, Bubble Bobble gegen Bobo, Indiana Jones Adv. 3 + Game [illegible] in the Desert, alle bitte mit Anleitung. Tel. 08195/372

Verkaufe orig. Spiele [illegible] Indy Adv., Space Quest III, LL1 [illegible] usw. 30-50 DM. Tel. 07044/[illegible] ab 18 Uhr

Verkaufe Omega [illegible] 60 DM oder Tausch gegen Pirates [illegible] Police Quest oder [illegible] Tel. 05[illegible] ab 8.00 Uhr [illegible] Kaufe PO 25 DM!

Suche Elvira, Ultima 3, 4, 5, Starflight 1 und 2, Elite und Wasp sowie weitere Rollenspiele, Strategie und Geschicklichkeitsspiele. Tel. 07556/6360 oder 07556/1088

Suche Originale Shanghai, Disk[illegible] Bewerber [illegible] 2 suche auch Turbokarte für A500. Verkaufe ex [illegible] Tel. 0220[illegible] Andreas

Verkaufe Originale wie 688 Attack, Turbo Out Run, Wall Street Wiz (je 40 Fr.), Chase H.Q., [illegible] Tennis, Dragon Ninja, Shinobi, [illegible] Hole-in-One 30 Fr. [illegible] Tel. [illegible]

Amiga Originale [illegible] Hard Driving, [illegible] Golf, Xenophobe, Skidoo, Combo Racer, Archipelagos per NN. Stck. 40,– o. Tausch Tel. [illegible]

Swiss ★ Verkaufe Amiga 500 + 20% Superga[illegible] 2 Joysticks [illegible] auf 16 Bit [illegible] Tel. [illegible] Preis am Telefon. Swiss

Verkaufe Amiga Originale [illegible] Game [illegible] Ultima [illegible] je 50 DM [illegible] M. Mansion zu je 40 DM (beide dt.), Sorc. Lord [illegible] Tel. [illegible]

Verkaufe [illegible] A500 VB 300 DM, orig. Amiga Basic Buch + Disk 34 DM, [illegible] Benutzer [illegible] A2000 WB [illegible] DM Michael Tel. [illegible]

Verkaufe [illegible] Exchanges Econom Longue 1 für 45 DM. Tel. 08723/4551 (20-21 Uhr) [illegible] Maier fragen

Austria ★ Amiga ★ Austria
Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Tel. 02852/8403, A-3950 Dietmanns 138 (Tom), write soon ★ call soon ★ Tom

Verkaufe [illegible] für 40 DM, verkaufe, tausche und suche die neuesten Spiele [illegible] Frank Holz, [illegible] 7, 2990 ASD

Die Damocles-Clubdisk gibt's wie immer gegen Leerdisk und Porto bei [illegible] Raoul [illegible]gasse 9, 8400 Regensburg, je mehr [illegible] desto besser

Verkaufe Originale F-29, Midwinter und [illegible] jedes Game 50 DM. Tel. 0642[illegible] 41104, ab 19 Uhr

Tausche [illegible] Bombuzal, Larry, Stunt Car Racer gegen It Came from the Desert, Bobo, Indiana Jones Adv., alle bitte mit Anleitung. Tel. 08 95[illegible]

Verkaufe [illegible] DM, Emlyn Hughes [illegible] 160 DM [illegible] 25 DM. Tel. 089/8202[illegible] [illegible] 30, 8000 München 60, Pasing

Suche orig. Panzerstrike m. dt. Anl., suche DFÜ f. A500 mit Kabel, immer auf der Suche nach Militärstrategiegames, call Carsten. Tel. 056[illegible] ab 20 Uhr

Verkaufe F-16 Combat Pilot komplett für 50 DM oder tausche auch gegen Gunship. Tel. 07156/29306 [illegible] Alexander

Verkaufe Original Wingwalker (ganz neu) für 5[illegible] DM. Schreibt an Dominik Meinhardt, Peter-Weyer-Str. 2, 6500 Mainz 42, 100% Antwort

Suche Tauschpartner für A500 habe z. B. Kick Tennis Cup usw., suche Player Manager, Kick Off 2, [illegible] Tobias Reichardt, Am Stadtberg 29, 3408 Duderstadt

Verkaufe Amiga Software, nur Originalspiele, Liste anfordern. Tel. 09187/2113, ab 18.00 Uhr, Michael [illegible]

Verkaufe Manchester United und Lombard Rally für 30 DM, tausche aber auch gegen andere Amiga Originale. Tel. 0642/[illegible]

Verkaufe Originale-Games: [illegible] 40 DM, Extra Time für Kick Off (20 DM), Emlyn Hughes Intern. Soccer 35 DM. Tel. 02247/[illegible] Thorsten

Hey Freunde! Suche coole Kontakte zwecks Tausch/Verkauf, außerdem Originale. Aste [illegible] Op. [illegible] HQ. Tel. 06 3[illegible]

Verkaufe Amiga Spiel 688 Sub Attack VB 45 [illegible] gegen Rings of Medusa o. [illegible] Tel. [illegible] Norbert Hutte [illegible]

Suche neueste Amiga-Prog. [illegible] Preisen an Dirk Junge, Am Sandberg 16 a, 5653 Leichlingen

Amiga Originalgames günstig abzugeben: Red Storm Rising 35 DM, [illegible] (35 DM), 3. President is missing (15,– DM). Tel. [illegible] 683 Ralph [illegible]

Verkaufe Software z. B. Pay of Pharao 40 DM, [illegible] 20 DM, TV Sports Basketball 40 DM, Oil Imperium 40 DM, Star Flight 30 DM u.a. Jürgen Henning [illegible] ab 17 Uhr

MS-DOS-PCs

Originale: Biete Loom, Indy III, Finest Hour, [illegible] im Tausch gegen Castlemaster, [illegible] Journey, Shogun, LHX Chopper, [illegible] Tel. 023[illegible]

Suche Tower [illegible] Sorting, The Finest Hour (Originale). VB 300 ÖS je Spiel, nur Österr. Tel. 06545/[illegible] ab [illegible] Georg

Austria ★ Austria ★ Austria

Kaufe, tausche, verkaufe Originale. Habe Railroad Tycoon [illegible] Suche PGA Golf, Wonderland [illegible] Liste an Martin Klein, Mainstr. 5, 5205 St. Augustin 2

Suche Spiele für MS-DOS-PCs gegen angemessenen Preis [illegible] Schickt Eure Liste an Dieter Müller, Rainhundweg [illegible] 2914 Pfaffenhofen

Verk. orig. [illegible] Larry 3 40 DM, Police Quest 2, Don't go alone je 40 DM, Kings Quest 1-3 je 25 DM. Tel. 07741/[illegible] ab 19 h

Verkaufe Larry 3 (5¼"), F-19 Falcon AT 5 [illegible] je 50 DM. Tausch mögl. Originale! T. Braunschläger, Berghammerstr. 4, 8481 Parkstein Tel. [illegible] Sa-So

Suche alle Sierra Adventures, verkaufe Indy 3 [illegible] DM. Angebote an [illegible] Müller, [illegible] 10 [illegible] 2 Kirchheim

Rail Tycoon, M1TP, F16 C.-Pilot, LL2, Mechwar, PGA Golf, Archipel., GCourts, Speedb., Horus, Falcon, Minous, [illegible] 2, 3, Courier, 688, Harpoon, 40 bis 4[illegible] verk. od. Tausch Tel. 0571 [illegible]

Suche günstige Software für meinen PC, bitte melden bei Matthes, in der Holstadt 3, 7803 Gundelfingen

Software Kühn

SPIEL NAME	ANL	ART	ST	AM	C-640
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dragon Flight	kom DT	ROL	79 95	79 95	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

SPIEL NAME	ANL	ART	ST	AM	C-640
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
KingsQuest IV	E	ADV	82 95	99.95	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

A. WIEDEMANN, 8834 PAPPENHEIM

SPIEL NAME	ANL	ART	ST	AM	C-640
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Red Storm Rising	DT	SIM	64 95	64 95	45 95
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ADV: Adventure, S/F: Strategie, ROL: Rollen-, SPO: Sport-, SIM: Simulation [illegible]

Ihre Bestellanschrift: **Software Kühn** Postfach 1331, 5608 Radevormwald

Tel. 02195/7637 bis 15.00 Uhr Anrufbeantworter, ab 15.00 Uhr persönlich

*Die mit * gekennzeichneten Spiele können schon eingetroffen sein. Rufen Sie doch einfach mal an.*

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PC

Verkaufe X [illegible] KRAM [illegible] Monitor CGA [illegible] die Software VB 500 DM Tel 08 [illegible] Goro

Suche CMS, Adlib und Soundblaster [illegible] alle! Art! Angebote an C Menne, Im Aatal 5, 3492 [illegible] Tel 052 [illegible] Germany

Suche Spiele [illegible] Anleitung [illegible] Angebote [illegible] Osterwieser 10 A [illegible] 3006 Burgwedel

Suche Tauschpartner PC-AT [illegible] oder [illegible] Arolsen

Verk. orig. PC Spiele [illegible] Bandes [illegible] Manager [illegible] Kings of the Beach [illegible] 5 DM [illegible] Samuel

Tausche LHX Attack gegen Railroad Tycoon oder Ultima 6 Suche Gun and Gulter Bar Blood [illegible] alone [illegible] Tel 08232/[illegible]

Verkaufe PC Joystick Quickshot [illegible] 5 DM Tel 0 [illegible]

Verkaufe PC Games [illegible] LHX Chopper 688 [illegible] Adv und andere auch Tausch [illegible] 44 MS [illegible]

Suche RPGs [illegible] MS DOS orig [illegible] Ult 6 [illegible] Megatraveller [illegible] Star [illegible] Timo

Verkaufe PA [illegible] Thunderbolt für 40 DM Marcus [illegible] Hauptstr [illegible] 870 [illegible]

Tausche Original gegen Original [illegible] gegen [illegible] Tel 0 [illegible]

PC Austria [illegible] Originale [illegible] Conquest of Camelot [illegible] Mission 2 [illegible] Warriors [illegible] Tel [illegible]

Verkaufe [illegible] Spiele Börsenfieber [illegible] DM [illegible] 60 DM [illegible] Hard Drivin 50 DM Jungle Book 35 DM [illegible] Simulators [illegible] DM [illegible] 35 DM [illegible] VGA [illegible] Andreas [illegible] 4840 [illegible]

Verkaufe PC Originale [illegible] 3 Heroes Quest [illegible] 50 DM [illegible] DM Tel 05142/3160 [illegible]

Wer versuchen [illegible] Spielelösung [illegible] Benjamin Schmidt [illegible] A 1500 [illegible]

Tausche [illegible] Conquest of Camelot [illegible] für 20 DM [illegible]

Suche [illegible] habe [illegible] Populous [illegible] Zimmer [illegible] 7919 Bellenberg

Verkaufe Originale Space Q [illegible] 40 DM KQ4 50 DM [illegible] Bequest 50 DM [illegible] Christoph Zorn [illegible] A-6800 Feldkirch Österreich

Zu verk. Kings Quest 4 40,— Sorcerian 40,— Ultima 5 35 [illegible] Sorcerer of the [illegible] Blade 35 [illegible] Tel 08976 [illegible]

I'm looking for [illegible] Write to M. Hooymans, Heelblaadjespad 12 NL 2353 PA Leiderdorp Holland

Verk. PC-Orig. Budokan 30 DM Sklor Die 30 DM. Northand South 35 DM Micro So 35 DM [illegible] Tel 04956/[illegible] Michael [illegible] habe auch noch [illegible] Spiele

Verk. [illegible] Camelot [illegible] the Pharao [illegible] und Festplatte Tel 09931/[illegible]

Verkaufe [illegible] American [illegible] Hockey je 15 DM Kings Quest [illegible] King's Quest [illegible] 45 DM [illegible] Bequest 64 DM [illegible]

Commodore [illegible] mit Schwarzweiß und VGA-Karte [illegible] EGA für IBM-PC zus. 150 DM Tel [illegible]

Kaufe [illegible] MS DOS Software Listen an [illegible] 20/23 CH 8045 Zürich

Verkaufe Microsoft Flight Simulator original für DM 55 Tel 09 [illegible]

Biete PC-10 II 640 KB RAM MS-DOS 3.3, 2 5 [illegible] Floppies [illegible] technischen Mängel + Bücher Tel 07646/[illegible] ab 14 Uhr Dirk verlangen

Tausche [illegible] Police Quest und Space Quest [illegible] CH-5646 [illegible]

Verkaufe 5¼" Originale: Sherman M4, Populous [illegible] Football Manager 2 [illegible] PC Engine [illegible]

Komplettlösungen für DM 5 [illegible] Porto. Liste 0,50 + 1,30, z.B. PQ2 Larry 1-3, KQ1-4 SQ3 Uwe Bajeuter, Am Berg 27 8620 Lichtenfels

[illegible] Game Card Joystick [illegible] Floppy Disks [illegible] Spiele [illegible] VB 990 DM [illegible] Tel 0208/[illegible]

Verkaufe [illegible] 40 DM [illegible] Tel 0261/[illegible]

Verkaufe [illegible] DM und Deluxe Paint II Enhanced für DM 20 [illegible] Tel 06108/[illegible]

Suche [illegible] PC/AT [illegible] Adrian Stehling [illegible]

Verkaufe [illegible] Disc original [illegible] pack DM 60,— oder Tausch gegen Falcon F-16 D Grimm. Tel 05175/2652

Verkaufe orig. Spiele (PC The Third Courier, Balgame [illegible] je 40 DM Matthias Tel 07[illegible]

Suche Tauschpartner für PC/AT Spiele Tausch [illegible] 2 PQ2 SQ2 SQ1 Loom David Wolf o.a. Tel 07146/6979. ab 18 Uhr

Suche [illegible] Adv [illegible] Sierra [illegible] Rhein

Verkaufe VGA-Grafikkarte Billig [illegible] 45,- Melden unter Tel 06033/65399

Suche Tauschpartner für PC (3½"), habe Sim City [illegible]

Suche für CGA/3½" deutsches Monopoly. [illegible] Bad [illegible] Tel 06 [illegible]

[illegible] Sim City [illegible] Populous [illegible] Blades und A-10 Tank-Killer, Tel 08221/765333 (16-20 Uhr)

Verkaufe Gameboy [illegible] für 20 DM [illegible]

Verk. orig. [illegible] EGA [illegible] Windows [illegible] DM [illegible] Tel [illegible]

Welcher [illegible] von PC Games [illegible] Zillweg 8 [illegible]

[illegible] Akustikkoppler [illegible] Modem Andreas Schlosser [illegible]

Verkaufe Spiele. Budokan, Samurai Dragon Wars [illegible] DM. Suche Falken [illegible] PC Kontakte [illegible] Tel [illegible]

Suche Tauschpartner [illegible] IBM-PC [illegible] A-4020 [illegible] Austria

Verkaufe [illegible] alle [illegible] erhältlich [illegible] 8886 [illegible] PAAG SFC Modinger [illegible]

PC [illegible] Verkaufe Pirates [illegible] Sim City [illegible] 7410 Reutlingen Tel 07[illegible] 556468

Deluxe Paint Animation PC für 50 [illegible] Tel [illegible] 6967 [illegible]

Money Backs 40,—, Railroad Tycoon 75,—, [illegible] Setting World 150,—, Bundesliga Manager 50,—, UMS 40,— [illegible] Tel 0721/[illegible]

★ ★ ★ PC-Originale ★ ★ ★
Arthur + Fish + Sword of Aragon + Phantom Fighter [illegible] DM
★ ★ ★ Tel 08021/75290 ★ ★ ★

Suche das Spiel [illegible] South [illegible] Angebote bitte [illegible]

Biete [illegible] DM [illegible] Infos

Verk. PC orig. / PQ2. Goldrush, Curse. Pool of Radiance [illegible] Middle Earth [illegible] DM [illegible]

Tausche Conquest of Camelot geg. Loomod. [illegible] Tel [illegible]

[illegible] Budokan [illegible] KQ4 [illegible] PQ [illegible] Tel 04[illegible]/03260

Biete 688 Sub Attack 50 [illegible] Mission [illegible] Knights of the Beaches [illegible] Flight [illegible] Tel [illegible]

■ MS-DOS ■ MS DOS ■ Suche Tauschpartner [illegible] Liste [illegible] Allbronnenweg [illegible] Lieste [illegible] Bach

Suche Games für MS-DOS (3½"), sowohl auch alle [illegible] Programme [illegible] Angebote [illegible] Klaus Kohle [illegible] 7036 [illegible]

Tausche Conquest Codename Iceman (engl. Handb.) gegen SQ3, PQ2 o. LSL3, M [illegible] Tel 06[illegible]

Verk. Champions of Krynn [illegible] DM [illegible] PQ KQ [illegible] Schloß [illegible] 8949 Pfaffenhausen Tel 08265/438

Suche Games für IBM-PC. Schickt Listen an [illegible] CH [illegible] Bad Ragaz

Verkaufe [illegible] North & South [illegible] Tel [illegible]

Verkaufe [illegible] PC Spiele [illegible] Hockey [illegible] 45 DM [illegible] Originale Tel [illegible]

Verk. Originale für MS-DOS PCs: u.M.S. 40,— LHX 40 [illegible] Suche Indy [illegible] 688 [illegible] Red Storm Rising [illegible] Tel [illegible]

Verkaufe PC orig. Populous, Indy 500 Leg. of Färg u.v.m. je 40 DM, suche Rings o. Med [illegible] PC [illegible] Tel 08[illegible]

Verkaufe orig. Spiele [illegible] Ultima V [illegible] DM [illegible] Tel 07946/6945

Verkaufe Sim City + Oil Imperium. Originale: [illegible] Anfragen [illegible] Waldweg [illegible] Tel 05[illegible] Uhr

Verkaufe IBM Originale [illegible] DM [illegible] Flight [illegible] Dell 40 DM Populous 40 DM. Bad Blood 45 DM Tel 0[illegible]

Amiga 2000B, 1084 Mon, ext. LW, XT K. EGA-K. Thomson Mon. 640 K Turbok (ca. 7 MHz, Amiga Stereoverst. Software, 20 MB FP. PC [illegible] 3800 Tel [illegible] 2055

Verkaufe [illegible] Might [illegible] Magic [illegible] DM 30 Tel 06[illegible] ab 18 Uhr

Verk. [illegible] Speedball Populous Bard's Tale [illegible] Temple of Apshai [illegible] 40 [illegible] ab 18 Uhr Tel 06[illegible]

Hallo MS-DOS-Freunde

Suche Tauschpartner [illegible] aus allen [illegible] Andreas Be [illegible]

Kings [illegible] 4 [illegible] Space Q [illegible] Indy [illegible] alle orig. [illegible] 40 DM [illegible] Tel [illegible] 6208 [illegible]

Verk. orig. Dragons Lair [illegible] 40 DM NP 40 DM) mit Verpackung, Codeschirm, usw. Marko Talge, Im Wäldchen 3, 3053 Haste 1, Tel 05[illegible]

Verkaufe [illegible] Akustikkoppler 300 600-1200 Baud. 50 SF nach VB, Gamebia [illegible] VB CH [illegible] Patrick

Verkaufe [illegible] Bard's Tale [illegible] Original [illegible]

Verkaufe [illegible] mit Anleitung 5 oder 3½" 30 DM. Suche Sid or die 5¼" Tel [illegible]

Verkaufe [illegible] PC + MM12 [illegible] MS-DOS [illegible] EGA Emulator + Diskbox NP 1460 DM VHB 1100 DM. Tel 04122/55164. Daniel verl.

Suche PC [illegible] Power Play [illegible] 7989 [illegible] Tel [illegible]

Verkaufe [illegible] Conquests of Camelot PC [illegible] Tausch [illegible]

Suche [illegible] Euro PC [illegible] Adresse [illegible] 2055 [illegible]

Suche [illegible] Quest [illegible] Power [illegible] 09[illegible]

★ ★
[illegible] mit M&T Lehrbuch [illegible] DM [illegible] 0911/[illegible]
★ ★

Suche [illegible] Strategie [illegible] Eger Tel [illegible]

Suche PC [illegible] Adapter [illegible] Card. Vincenz Dreger Herrenmatte 15. 7607 [illegible]

NINTENDO

Gameboy inkl. 4 zusätzliche Spiele und Tasche DM 350,—, etliche Originalprogramme [illegible] Amiga billigst [illegible] Tel [illegible]

[illegible] Gameboy [illegible]

[illegible] Tel [illegible]

Verkaufe [illegible] Gameboy [illegible] Boy Mario Land Tetris 4 Monate alt für 200,- DM Tel [illegible]

Suche [illegible] Gameboy Tel 02[illegible]

[illegible] Tausche [illegible] Tel [illegible]

[illegible] Gameboy Module [illegible] Tel [illegible]

[illegible] Pokal [illegible] Tel [illegible]

Suche [illegible] Tauschpartner [illegible] Tel 07323/[illegible]

★ ★
Suche [illegible] Gear [illegible] 5 MB 2 Tel 07151/32345 ab 14.00 Uhr
★ ★

Kaufe [illegible] Nintendo Games [illegible] unter Tel 06337/6271

Suche [illegible] Module [illegible]

Tausche [illegible] Nintendo Module [illegible] japanische Games [illegible] 400 [illegible]

Verkaufe Tennis [illegible] Volleyball [illegible] PC Engine [illegible]

Verkaufe [illegible] Mario [illegible] DM und Ghosts'n Goblins für 70 DM Tel 0761/500904 [illegible] Tausche auch auf Anfrage

NEU!
AMIGA
POWER
DISC
DM 19,80
Irre Games
Patch
Das Heft mit der Diskette ist da!
Das Super-Softwarepaket für den Amiga User
"Designers Pencil", das Grafikstudio fürs Wohnzimmer. Über 50 Funktionen und eine komfortable Bedieneroberfläche lassen Ihrer künstlerischen Ader freien Lauf
"Penalty", die realistische Eishockey-Simulation. Hier kommen Sie und Ihr Joystick ins Schwitzen
"Sound Construction Set": Ein pfiffiges Tonstudio für den Amiga.
"Patch": Das Geschicklichkeitsspiel für Konner
Amiga Power-Disk gibt es ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk

Private Kleinanzeigen

[illegible]

★ ★ ★ Sonderangebot ★ ★ ★
Eiskalter Preis für weiße Nintendo Konsole + 12 Topspiele (Castlevania 2, S MB 2, Punch Out), Tel 05242/42828

Aufgepaßt!
Verkaufe Gameboy mit Tetris, Tennis, Verbindungskabel, Kopfhörer + 4 Batterien für 200,- DM Tel 06205/32366

Nintendo: Suche Metal Gear, Preis nach Vereinbarung! Verkaufe Wizard + Warriors. Tausch möglich CH Tel 031/853274 verlangt Adrian Schwei.

Tausche Gameboy-Module Tetris und Super Mario-Land. Zahle jeweils 30 DM. Tel 02195/4938 ab 16:00 Uhr Andreas (außer Dienstags)

Verkaufe Gameboy mit 6 der besten Spiele Nemesis, Tennis, Castlevania usw. alles in Top Zustand für 320 DM Tel 06257/8 45 (Gerald)

Hallo Nintendo-Fans: Verkaufe Rad Racer, Kung Fu, Mach Rider u. Pinball. Angebote an Torsten Tel 0421/256260

Suche dringend Nintendo-Nes mit oder ohne Spiele. Suche auch Sega-Mast. Games (Ultima 4, Ghostb. usw.) Ingo Kran, Lilienthalstr. 11, 2870 Delmenhorst

Verkaufe neuwertiges NES + Profi-Joystick Nr. 5 + 7 Top-Spiele z.B. Zelda, Cobra Triangle, Punch Out!! 100% o.k. für 510 DM Tel 06174/62284

Verk. US + Jap.-Module günstig: Ninja Gaiden 1 + 2, Batman, SMB 2, Strider, Bubble Bob, Super C, Shadow Gate, Super Sprint. R. Hirsch, Radolfzeller 6, 8000 München 60

Tausche Marble Madness, Donkey Kong Jr., Xevious, Galaga. Suche Mega Man, Turtles u.v.m. Tel 089/96633 ab 19 Uhr Mischa

Kaufe und tausche Japan- und Amerika-Module Tel 06131/678477 18-21 h. PS Suche auch neue PC-Engine-Module! Greets TSI TOW!

Verkaufe Nintendo Gameboy mit Spiel Puzzle-boy für 140 DM VB. Tel 02623/2646 (ab 15 Uhr anrufen)

Verk. NES inkl. 7 Kass. (Trojan, Kid Icarus, Donkey Kong, Zelda u. andere) Tel 07073/5914 (930 bis 2130), Hartmut VB 500 da im Dez. 89 gekauft (nas 'ieu)

Verkaufe NES, 4 Spiele, extra Joystick, alles super Topneuzustand, nur komplett VB 350,— DM. Tausche Mega-Drive-Spiele! Tel 08395/7205

★ Gameboy ★ Suche Spiele für alle Gelegenheiten. Tel 0421/45 08-. PS ruhig auf Band sprechen, melde mich garantiert

Suche und verkaufe US- und japanische Nintendo-Games. Suche auch Spiele f. SMS. Tel 07031/275196 (frag) nach Frank

Tausche Gameboy Module Solar Striker gegen Golf o. Super Mario-Land. Tel 0425/0717

Verkaufe Lifeforce für Nintendo Metalverpack mit Anleitung für 50 DM, noch ungebraucht (Neuwert 119 DM). Neitmann Thomas, Winkelriedplatz 7, CH-4053 Basel Tel 061/35 58

Tausche Gameboy Spiele Nemesis, Castlevania und Qix gegen andere Module. Lars Waller, Pommerntring 45, 2400 Lübeck. Tel 0451/301703

Gameboy: Suche Module aller Art möglichst günstig ab 6 Uhr Tel 040/7605374 event. auch Tausch

Biete Urbahn Champion (45,—), Fußball/Soccer (45,—) + Volleyball (45,—) ab 14:00 unter Tel 040/6186688

Wer schickt mir kostenlos eine Komplettlösung zu Simon's Quest (Castlevania 2)? Abs.: Patrick Jordan, Moorkoppweg 18 b, 2050 Hamburg 80

Gameboy mit Tetris & Kopfhörer & 2 Player-kabel zu verk., erst 1 Monat alt, nicht gebraucht! Tel 02261/81189 (Karsten), komplett nur 100,- DM

USA Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme VGE c/o Mayourian, 123-33 83 rd. ave Apt 302 Kew Gardens New York 11415 USA

Zu verk.: US NES, ich habe NES-Advantage, 5 Spiele z.B. Rygar + Wings, Arkanoid, MagMax, 8 RD-Spiele z.B. Track and Fields, Rusha Attack. Preis auf Anfrage Tel 06124/2429

Ich verkaufe Nintendo und 8 Games. Yves Marx, Luxemburger Str. 315, 5000 Köln, Tel 0221/442435

Verkaufe NES Spiele wie Metal Gear, Kid Icarus, Metroid, Urban Champion. Dennis Vakosav, Metzdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken, alles zum ½ Preis

Verkaufe NES + 10 Spiele (Life F., Mega M., Zelda 1 + 2 u.a.) für nur 450 DM! Alles 100% o.k. Ruft an unter Tel 06/13/6736 (Dirk) erst ab 19:00 Uhr

Suche Nintendo NES für ca. 150 DM, suche Nintendo-Games, suche und tausche Sega-Master-Games: Ultima 4, Cal. Games, Ingo Kran, Tel 04221/23123

Verkaufe Nintendo-Module von Zelda bis Metal Gear, 14 Spiele Preis VS Tel 02272/81420

Verkaufe und tausche NES-Module (US). Contra, Track & Field, Bionic Comando, The Adventures of Bayou Billy, Life Force etc. Tel 05136/87078, Thomas

Einzug muß sein, deshalb verkaufe ich den süchtig machenden Gameboy mit Superspiel Castlevania für billige 150 DM, alles originalverpackt Tel 07376/438

[illegible]

Verkaufe 8 PC-Engine-Module für DM 180,— Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven, auch Engines zvk. Tel 04721/61195

Tausche meinen Amiga 500 gegen PC-Engine + Module. Amiga mit 50 Disks, verkaufe Amiga auch. Tel 04194/7 07 (Gu...) PC Engine PAL

Suche alte und neue PC-Engine-Games. Lesen an F. Lerch, Ringstr. 9, CH 4455 Zunzgen. Tel 061/982390, prüfe jedes Angebot

Tausche od. verk. Son Son II, Shanghai, Winning Shot, R-Type II, Wonder boy, Tales of M. Tel 08121/7174

Möchte Paranoia + Vigilante gegen R-Type I + II tauschen (nur zusammen). Tel 06264/398 Gernot

Kaufe PC-Engine Konsole und Spiele und Zubehör. Angebote an: E. Maus, Gabrielistr. 8, 8501 Adenberg Tel 0917/5577

PC-Engine PAL + RGB, 2 Joypads, DM 200,—, 11 Top-Hits. Sonson II, Dragon Sp., Tiger + Mr Heli, Galaga 88, Nectaris, Tennis, W'Boy DM VB Tel 089/704654

Verkaufe PC-Engine PAL mit 3 Modulen für VB 330 DM, alles in Ordnung mit 1 Joypad. Tel 0294/8784 ab 18:00 Uhr anrufen. Christian

Tausche od. verkaufe Ninja-Warrior & Dragon-Spirit. Suche Sonson, Soldier, Splatterh. etc. Angebote an Thomas Denk, Stelting 22, A-4961 Mühlheim

Suche WC Tennis und PC-Engine/Sega Fan No 3 bis ... Tausche PC-Eng., Gameboy und Mega-Drive-Soft. C. Wissink, Dalkreid 18, NL 1112 PN Diemen Tel 020/995620

Suche PC-Engine Spiele zu kaufen, verkaufe auch Kass. + Ken. Ruft an unter Tel 06028/7558, tausche auch z.B. Bloody Wolf und Amiga-Spiele. Mike

Verkaufe PC-Engine + 10 Module z.B. R-Type I + II, Dragon Spirit, Tiger Heli, Dungeon Expl. u.a. für 800 DM oder tausche gegen Amiga 500 Tel 02365/47234

Tausche PC-Engine-Games! Habe z.B. M. Heli, Axe, Ninja Warriors u.a., suche Dodge Ball, Shinobi, W2 Story u.a. Chris Brunner, 8313 Vilsbiburg, Tel 08741/6860

PC-Engine SG mit ca. 12 Modulen und XE Joystick zu verkaufen, auch einzeln. Preis VB. Alle versuchen Tel 04721/61195

PC-Engine-Module zu verkaufen! 8 Stück für DM 300, viele Neuheiten Tel 04721/61195

Ich sucht immer noch den ultimativen Video-spielclub der alle Systeme (auch Neo-Geo) behandelt? Info einfach unter Tel 02202/37609 anfordern

Verkaufe für je 45,- DM Ninja Warriors, Dragon Spirit, Dungeon Explorer und Vigilante Tel 02858/6422. RGB-PC-Engine (2 Joypads + 5 Pl. Adapt.) für 240,- DM

USA Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme VGE c/o Mayourian 123-33 83 rd. ave Apt 302 Kew Gardens, New York 11415, USA

Verkaufe PC-Engine RGB mit 10 Spielen wie Gunhed, PC Kid, Neutopia, WC-Tennis, Bloody W., Dragon Sp., Alien Crush usw. Spiele evtl. auch einzeln VB 850,- DM Tel 0511/851583

Suche Games + Zubehör für PC-Engine! Angebote bitte an Thomas Wiesinger, Haidfeldstr. ..., A-4060 Leonding, Austria

SEGA MEGA

Verk. Thunder X 70,- PC-Engine Image Fight + S. S. Soldier je 70,- + CD-Gr.: Red Alert 80,- Side A Special 50,- ROM Stadium 40,- DM Tel 08241/2951

Verkaufe Sega Mega inkl. 8 Spiele, z.B. Super Shinobi, Thunderforce II, World Cup Soccer, Ghosts'n Ghouls etc. RGB + PAL (A-Zust.) VB 950 DM, Tel. 089/7817108

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 4 Spielen für 350 DM Tel 089/846251 Matthias

Wer tauscht PC Engine oder Sega-Mega-D. gegen C64 II, Floppy 1541, Farbmonitor + 130 Disks und 4 Joysticks? Ruft an unter Tel 06321/12472

Suche Sega-Mega-Drive möglichst billig, 100% funktionsfähig. Sebastian Schwinghammer, Tel 089/851250

★ ★
Kaufe/verkaufe/tausche Spiele für das Mega-Drive Tel 0212/15629 ab 17:00 Uhr
★ ★

Phantasy-Star II, englische Version, nur 110,- DM, 3 Monate alt. Tel 05608/1397 Lars Weide

Achtung! Ich suche gebrauchte Spielmodule für SNK Neo Geo, zahle je Modul 200 bis 250 DM. Tel. 02872/7368, 19-22 Uhr. PS tausche auch NES + Gameb.

Suche RGB PC-Engine, Galaga 88, R-Type 1 + 2, Gunhead (400 DM), RGB Mega-Drive, S. Shinobi, T. Force 2 + 1, Golden Axe (400 DM) tausche auch C64 + Zubehör Tel 02922/1020

MD verk. N. Zea. Story 70 DM, Thunderforce ... 59 DM, Phantasy Star II, SA 99 DM, PCE Son Son 60 DM Tel 05085/2822 (nur Sa/So)

Verkaufe Sega-Mega-Drive (PAL + RGB) ohne Spiel VHB 200,- ... meldet Euch von 15-18 Uhr unter Tel 05737/9796 Markus)

Verkaufe 2 Wochen altes RGB-Mega-Drive + Alex Kid für 300 DM VB, 6 Monate Garantie. Außerdem Super Shinobi, Thunderforce 3, Kujaku OH2 u.v.m. Tel 07352/8970 Frank

Verk. Sega-Mega Drive RGB/PAL, 2 Joypads, 4 Module, Kopfhörer VHB 700,- DM Tel 04371/9372 ab 20:00

ANKAUF
Gebrauchte Mega-Drive und Atari VCS-Module. Christian Blendl, Tel 09406/559

Suche MD Spiele, gebrauchte + neue! Suche auch Spiele für PC-Engine + Gameboy! Verkaufe und tausche auch! Ruft an unter Tel 02405/93910 (Herbert)

Suche Neo Geo und europ. SMD Konsole sowie Spiele. Tausche Amiga Games gegen Module. Alex Tinschert, Walter-Hoerstr. 50, 2800 Bremen 1 Tel 0421/39 352

Verk. Lynx + Calif. G. + Blue L. + Gauntlet + Gates of Zend. + Electrocop, alles top Zustand, 7 Mon. alt. Preis VB ca. 450 DM) Tel 06831/1504 Mo-F. ab 14:00

Verkaufe Ghostbusters, Eswat und World Cup Soccer Tel 06782/5823 ab 9 Uhr

Verkaufe MD Module Ghostbuster, Batman, Air Diver, Thunder..., Sokoban, Joystick XE 1ST, Thunderblade und andere. Tel 08142/17369

Suche Sega Mega und PC-Engine preisgünstig! Tel 0561/04796 Stefan Pohlmann, 3500 Kassel, Holländische Str. 150

Kaufe, verkaufe o. tausche Mega-Drive Games. Suche Kontakte im Raum Göttingen, habe älteres u. Top-Neues Tel 0551/74829 ab 16.15 Uhr

Verkaufe folgende Module: Tatsujin 50 DM, Kujaku 4-OH 50 DM, Gh. Ghosts 60 DM, New Zea. Story 70 DM, PC Engine R-Type II 50 DM Tel 07822/5152

Mega-Drive und PC Engine Sammlung zu verkaufen, reihenweise Wahnsinnspreise ab 15,- DM, Tel. 02938/3708

Suche Gameboy Castlevania (billig) und Gameboy für unter 150 DM, Tel 0431/782464

Kaufe Mega-Module oder PC-Engine-Games. Suche Gameboy um 100,- DM. Verkaufe Alex Kidd um 50,- DM, Kujakuo um 65,- DM, Waiaru um 30,- DM. Austria A Tel 07752/45663

Tausche Mega-Drive-Module u.a. Thunderforce II, Zealand story, Kujakuo II, suche Super Monaco GP, Afterburner, Phantasy Star u.a. Tel 05021/3259 Ludwig

Tausche Forgotten Worlds und Rambo gegen Sokoban, DJ Boy, Ghouls'n Ghosts oder Afterburner Tel 0242/61269, Di-So ab 20 Uhr

Suche Spiele für's Mega Drive, zahle je nach Spiel DM 55-65. Angebote bitte an Marcus Schröter, Lipschitzallee 59, 1000 Berlin 47 oder Tel 030/6034450

Einen MD-Fan, der nicht in unserem Club ist, gibt es nicht ... oder? Dann aber schnell!! Info bei VGC, A. Knauf, Sande Str. 28, 5060 Bergisch Gladb. 2

Swiss ★ ★ Kaufe immer Sega-Mega-Drive-Module, zahle gut ★ ★ ★ Suche besonders Afterburner, Super Hang on, Rambo II. Ruft schnell an unter CH Tel 062/692535 Stefan

Verkaufe Thunderforce II und Eswat für je 80 DM Tel 0711/232504 (Guido)

USA Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme VGE c/o Mayourian 123-3 83 rd ave Apt 302 Kew Gardens New York 11415 USA

Kaufe, verkaufe, tausche PC-Engine + Sega-Mega-Drive Spiele, kaufe auch ganze Konsolenbestände auf. Suche Neo Geo, Phan. Star 2 Tel 02622/8551

Suche Sega Mega mit Spiel(en), zahle bis 300 DM Tel 069/396673 (Martin)
★ ★
Hallo Tobi, Karsten, Santo

SEGA MASTER

Verkaufe Sega-Master + 3 Spiele für 350 DM, alles 100% o.k. Toulakis Michail, Hirschlander Str. 25, 7250 Leonberg 6, ab 18:10 Uhr

Biete Sega-Master Syst. + Lightphaser + 3D-Brille + Und-Fire + 24 Spiele u.a. Alex Kidd 1 + 2 + 3, Wonder boy 1 + 2 + 3, Neupr. ca. 2900 DM VB 1400 Tel 02052/82081 ab 19:00

Verk. Sega-Master, 3D-Brille und 2 Spiele NP über 1000 DM für 600,- DM Tel 0911/550148

Verk. Sega-Master + 2 Joypads + Joystick + Light Phaser + 9 Games für 680 DM. Tel 0219/760632 Oliver

Hilfe! Wo finde ich bei Phantasy Star den Gove haus? Wo sind der 2. und der 3. Schlüssel bei Miracle Warriors? Tel 0504/964

Suche Phantasy Star u. Y's u. Miracle Warriors u. Sega Konsole Tel 08 2/ 7574, verk. Phantasy Star ... für Mega-Drive

Verk. Sega Master, 2 Monate alt, fast nicht gebraucht. Spielkassette von Cyborg Hunter komplett 25,- DM. Meldet Euch bei Christos Stavoudis Tel 07143/22292

Sega-Master System für 80 Fr. Spiele für je 40 Fr. zu verkaufen. Liste anfordern. Dani, Hohlstadtenweg 4, CH 9410 Heiden. Tel 071/914649

Y's, Capt. Silv., My Hero, Ninja, Thund. Blade, Resc. Miss., Ghosthouse, Bankpan, Ga. Force zus. 200, je 30 DM, Tel. 061/68 1830, Zimmer, Clarahofw. 16, CH-4058 Basel, Schweiz

Der Wahnsinn: Sega Sega-Master System mit Lightphaser u. 3D-Brille sowie 8 Spielen, zum halben Preis zu verkaufen Tel 0432/528444

Verk. Sega-Master + 2 Controlpads + Rapid-Fire + 4 Spiele (Captain Silver, Ghost-House, Rampage, Tennis Ace) für 450 DM, ab 17:00 Uhr Peter Klein Tel 06/147567

Verschenke SMS + 3 Joypads + 15 Top-Module (Das Beste vom Besten z.B. Alesta, Wonderboy 1, 2, 3, usw. (NP 1700 DM) für schlappe 750 DM. Tel 0621/72015, Adam

Suche die Spiele Quartet, Choplifter, Zillion und Black Belt, zahle bis 40 DM pro Game Tel 0049/8 /220372 Josef

Suche Sega-Master Spiele & Nintendo Spiele Zelda II, Top Gun, Castlevania u. Wizard and Warriors Tel 09264/1461 ab 8 Uhr

Suche Module für Sega, Sega-Mega-Drive, Nintendo und PC-Engine. Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel Tel 0431/541670, ab 20:00 Uhr

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

USA Software + Hardware zu verkaufen. Liste verlangen für alle Systeme VGE c/o Mayourian, 23-33 83 rd ave Apt 302 Kew Gardens New York 11415, U.S.A

Verk. Sega-Master + 9 Spiele (Phantasy-Star, Wonderboy II + III) für 349 DM oder tausche gegen C-64 + Floppy 1541 Tel 08171/17628 Mathias

Verk. Sega-Master + 2 Joysticks + Rapid Unifire + 37 Module, z.B. Phantasy Star + Wonderboy I-III + Colvellius für 1500 DM Tel 02842/2089, von 17.00 bis 22.00 Uhr pers.

Verkaufe Sega-Master System + Lightphaser + 8 Spiele (Golvellius, Gangster Town usw.), für nur 400 DM (Verhandlung möglich). Oliver Tel 0511/6983353

*** Achtung zu verkaufen! ***
Sega-Master-System + Joystick + Spiele. Spezialanfertigung. Tel 08291/289 (19.00-21.00) Preis VS

Verkaufe Sega-Master mit 22 Spielen (Wonderboy II, II-YS-Phantasy Star und noch mehr Adventure und Sportgames) VB 700,- ab 19.00. Tel 0221/591500

Sega 2 für 1, habe Alex 3, Lord of S. Altered B., Ghostb. Dead A. Casino G. D. Dux, suche Alt. Fantasy Star, Miracle W., CH-Tel. 041/221875

Verk. Sega-Master + 2 Spiele n. Vereinb. für 200 DM. Joystickball je 15 DM div. Spiele für je 40 DM Sunnie, erst ab 14 Uhr. Tel 089/3102391

Suche für Sega-Master das Spiel Golden Axe und Phantasy Star, zahle bis 60 DM gleich anrufen Tel 08083/7369 Marco

Verk. NES + SMS + 22 bzw. 13 Module 30-70 DM wegen Systemwechsel Preis alles 1300 VB. Tel 06431/3596 Kolpingstr. 1 6250 Limburg, nach Ingmar fragen

Tausche Spiele für Sega Master, habe Wonderboy II, Shinobi Alex Kidd u. andere Tel 0231/350116

Kaufe und verkaufe Sega-Master und Sega-Mega-Drive-Module und Konsolen, kaufe auch Neo Geo, K. Rosenhuhn, Fracheiner Str 8, 4156 Willich 1, Tel 02154/40096

Verkaufe Sega-Mast.-Spiele Spy VS Spy (35,-), Wonderboy I, The Ninja, Zillion (je 50,-) + Spielkasten fast neu 80,- Ralf Kapries Wiesenstr. 1 5450 Neuwied 23

Verkaufe Sega-Module wie z.B. Y's, Alex Kidd I-III, Wonderboy u.v.a. ruft unter Tel 06151/6994 an und fragt nach Sega

Stop verkaufe Sega-Master-System mit 5 Spielen (Shinobi, Out Run, Rocky, Hang on u. F-16 Fighter) kompl. mit Joypads Adapter usw. 1A-Zustand für 380 DM. Tel 02572/4897

ATARI ST

Biete folgende Spiele für je 20,- DM Mewilo, Tanglewood, Jinxter, Tass Times, Midwinter (40,-), Pirates (35,-), Larry III (60,-), Tel 02103/51627 abends

Verk. Originale Blasteroids, Carrier Command, Hostages, Airball, Jagd a. R. Oktober, Frostbyte, Xenon II je 19 DM, auch Tausch + Ankauf Tel 0047/41890

F-19 Stealth Fighter 35 DM, Gunship 25 DM, Typhoon 10 DM, Starglider II, Roadblasters, Buggy Boy je 20 DM Tel 09342/4815

Suche dring. Futter für ST (z.B. Gunship, SDI, Odds Are, ST Toolkit 2, Drum Prg., Sequenc.) Liste an: A. Frey, Barbarastr. 21 5200 Siegb. (Metacomco Ass?)

Verkaufe ST-Games Rings of M 40,-, Chambers of Shaolin 40, Xenomorph 40,- Run th. G. 35,-, Hard Drivin 30, Rock n Roll 30 u.a. Harald Meyn Tel. 040/7427282

Hilfe! Habe aus Versehen Disk 2 von Ultima V gelöscht. Wer kann sie mir kopieren? Tel 040/5512553 Tobias

Verkaufe De Re Atari, Mein Atari Computer, Das große Spielebuch 1 + 2, Compute's 3rd Book of Atari, Compute's 2nd B. of Graphics, Tel 0858/18827

Achtung! Verkaufe ST Floppy SF354 90 DM (orig. verpackt), UMS 40 DM, Falcon 50 DM, Clever & Smart 15 DM, alles Originale, Gfa-Basic 3.0 Buch inkl. Disk. Tel 07151/57450

Verkaufe oder tausche Games: Besitze Arkanoid II, Tetris, Spherical, Xenon u.v.a. Liste anfordern bei Koen Christian, A-6574 Pettneu A/A 193

Suche zuverlässigen Tauschpartner für ST Public Domain. Sendet Listen oder ruft an: M Meiertoberens Sudring 95, 4830 Gütersloh, Tel 05241/5109

Suche ST Tauschpartner! 400 Disks, täglich neue Games. 100% Antwort. Sendet Liste an M. Meiertoberens Sudring 95 4830 Gütersloh Tel 05241/5109!

Tausche 3 Games Karate Kid 2, Arena u. 20000 Meilen u. d. Meer gegen etw. Maniac M. oder TV-Sports Football nur Originale Tel 089/799540 Mihm

Tausche PD-Soft für Atari ST jeder Art besonders Grafix- + Sound-Disks Listen an Frank Brasche Am Stadtpark 91 8500 Nürnberg 10

Verkaufe meine Originalsoft! Habe Kick off 2, Police Quest 2, Blood Money, Speedball u.a. Ruft zwischen 15 u. 20 Uhr an bei Tel 02401/3539, bis dann.

Carrier Command, Dragons of Flame, je 35 DM Tel 0431/393373

Wir verkaufen orig. ST Spiele wie z.B. Kick off 1 + 2, Indy 3 Adv. + ca. 30 weitere Sp. zu günstigen Preisen alles 100% o.k. Tel 07431/62832 Thorsten

Suche original Rollenspiele oder Adventures (vor allem Infocom) Thomas Ritter Rothleiten 60, A-8130 Frohnleiten, Tel 03126/2064

ST Suche Originale R-Type, X-Out, Turrican, Schreibt an H. Haidloss, Kötzschenbrodaer Str. 183, DDR-8122 Radebeul PS: Bloche 30 DM/Game thanx

VAT 2600 + Boxing, Des. Falc., Nightstalker Starvojag zus. 50 DM Tel 061/681830 Zimmer Clarahofweg 16 CH 4058 Basel Schweiz

Verkaufe Originale z.B. Indiana Jones, Populous, Dungeon Master u.v.a. für 30 DM pro Stück. Tel 0831/13532 Florian Herfurth Rottachstr. 46 8960 Kempten

Suche Pirates + Larry 1 + 2 + 3, tausche oder verk. Populous Indy Adv. Zak McKracken (40 DM), Sundog (30 DM), Patrick Steigemann Tel 04131/43353

Atari Video Computer System! Suche alte + neue Spiele für die alte Konsole! Höchstens 5,- DM! Ruft an unter Tel 0202/300279, André Mondri Wuppertal 1

Verkaufe Bloodwych mit Pläne + Lösung 45 DM, Klax, Day Pharao, Oil Imperium je 40 DM Hollywood Poker pro, Phantasie 3 je 30 DM. Tel 089/3132154 (Thomas)

Verkaufe Maniac Mansion mit L. + P. 45 DM, Grand Monster Slam, H. Poker pro, North and South, Rock n Roll, Hostages je 30 DM. Tel 089/3145609 (Christian)

Verk. orig. Dark ca. 35, Formula One 30, Gauntlet 2 35, Indiana Jones 25, Kick off 30, Pirates 40, Predator 30, RVF 40, Stap F. 30 Tel 0531/336833 Holger

Verkaufe Atari 1040 STE mit SM 124, Philips CM8802 Colormon., Star LC10 Drucker, Zubehör, Joystick 800 DM/VHB. Tel 07251/85959, Boris ab 19 h

ST Verk. orig. Virus, Hostages, Star Trek, Purple Saturn Day, Cosmic Pirate, Terrorpods u.a. suche/tausche Oids, Libraries Tel 09123/4259

Verkaufe 520 ST + Floppy SF 314 + SM 124 + viel Zubehör + orig. D. Master, P. Panther, Leather Goddesses evtl. einzeln. Preis VB, Tel 07581/8288, Christian

Originale suche Ultima 5, biete Midwinter, verk. o. Tausch Powerdrome, Rock n Roll, R-Type, Toobin, Bio Challenge, Zynaps, Thunder Blade Tel 0221/6801897

Suche Full Metal Planet, tausch orig. Starflight I, Dungeon Master, Kick off, Unlimited, Pirates oder verk. Tel 0251/28389 Frank

Suche für Atari ST »1040« Originale: »Star Trek«, »Super Hang On«, »Predator«, zahle pro Spiel 60 DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen

Tausche Atari 520 ST mit 1 MB + SF 354 + NEC FD 1036 a und Zubehör-Disketten gegen Neo Geo Konsole + Zubehör muß 100% o.k. sein, an Willrod, Tel 0231/236300

Hilfe Suche dringend North + South Tel 078/75299 nach 8.00 Uhr Flor

Suche Briefpartner zum Erfahrungs- und Softwareaustausch für ST und/oder XL/XE. 100% Antwort Holger Janz Blockmacherring 31 DDR-2520 Rostock 27

Originalsoftware günstig zu verkaufen! Bestzustand Gratisliste anfordern Ralf Wirth Wildtaubenweg 60 7050 Waiblingen Info Tel 07151/23215

Wer kann mir sagen wie man einen Atari 1027-Drucker an einem Atari ST betreibt Ralf Becker Weinstr. 2 7057 Winnenden 10

ST — Suche Larry 3, Logo Phantasie 3, suche Tauschpartner (Liste) Schreibt an Mathias König Straße zum Niedertor 8, 3257 Springe 1 Tel 05041/5707

Suche Tauschpartner speziell für Atari 1040 STE Listen an Wolfgang Pfersich Ludwigstr. 7 7475 Hossingen, auch Einsteiger willkommen, Tel 07436/1391

ST! ST! Suche Tauschpartner für ST Ruft an unter Tel 07436/1215 (Michael verlangen) oder Listen an Michael Sauter, Amselweg 5, 7475 Meßstetten 3

Verk. Populous, Xenon 2, Great Courts, Football man., Testp. SM 124 Zeitschriften Preise VB, Tel 02733/81325 (Nils) suche PC-Kontakte!

ST-Orig. Carr. Comm. 25) Star Trek 25) Super W. B. III (25), Jeanne D'Arc (25), Asterix (10) Time 20) Tass Time (10), Reis im Wind (10). Tel 0231/51873

Verk. f. Atari ST Zak McKracken DM 45,—, Xenon 1 + Archipelagos, je DM 25 Tel 089/6114254 Müller, Keltenweg 6, 8025 Unterhaching

Suche Software für Atari ST Liste an Alexander Fuchs Aquamarinstr. 8 6580 Idar-Oberstein

Larry I 20 DM Midwinter 40 DM Carrier Command 30 DM, 32-Spur-Sequencer 70 DM Christian Hahn Friedhofsallee 22 2400 Lübeck

Verk. Dungeon Master 30 DM od. tausche gegen Dragonflight od. Ultima 4 nur Originale Tel 040/5512553 (Tobias), ab 9 Uhr

Verkaufe Atari 520 ST + Floppy SF314 + Mouse + ST intern + 9 Spiele + Zeitungen. Preis 850 VB. 100% o.k. S. Dillus Rheingoldstr. 22 4240 Emmerich Tel 02822/45882

Verkaufe orig. F16-Falcon mit deutschem Handbuch für 60 DM. Tel 08514/3111 (ab 20 Uhr)

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM Tel 06033/5308 (Christoph, ab 20.00 Uhr)

Suche billig Games (nur Originale) suche außerdem günstige Speichererweiterung Jan Sellnow Fuhlsbüttler Str 588, 2000 Hamburg 63

Suche PD Tauschpartner! Suche auch gute Spiele! 100% Antw. Oliver Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf bitte nur schriftl.

Verkaufe orig. Atari-Tool-Disk für 15 DM Tel 07150/31717 Jochen

Suche Tauschpartner für ST, habe selber viel Anwender Software und Spiele Lukas Maas Querweg 8 A, 2090 Winsen/Luhe, Tel 04171/[redacted]

Superknüller SF 314 (1A-Zustand) wg. Systemwechsel zu verk. Preis inkl. 10 Disks nur 150 DM Tel 08233/4300 M. Karcher Eckenerstr. 24 8905 Mering

Verkaufe meine Atari ST-Software, viele Games, also very latest all Originale, schreibt für eine Liste an Peter P.O.Box 8170, NL 3301 CD Dordrecht Holland

Schweiz + ST — Tausche, kaufe o. verkaufe neue + alte ST-Soft habe ca. 200 Games, sendet die Listen an Vinzenz Keller Reschweg 28 b 4123 Allschwil

Verk. Pirates (45), North & S. (40), Midw. (45), Elite 45) Gauntl. 2 30), Sentinel 30) No. & Sou. (40), Footb.-M2 (20), RVF (40), tausche auch. Tel 0511/823629 Masud

Tausche laufend die neuesten Demos und Sources! Call fast: Tel 02263/375, Thorsten

Verkaufe Originale z.B. Rock n Roll (30), Thunderblade (20), Leaderboard Golf (20), Nebulus 25) u.a. Tel 05139/3207 (René)

Atari ST verkaufe Originale Spherical + President is m. + R-Type zus. für 50 DM einzeln je 20 DM, Jörn Philipp Tel 07473/5213

Suche Tauschpartner für Demos + Source Text (68000) Contact Matthias Böck Höhenstr. 15 4200 Oberhausen 1 (Tel 0208/671542 Bye)

Suche orig. Xenon II mit Verp. Tel 05364/2773

Kaufe, verkaufe oder tausche Originalspiele, gebe Cybernoid 2, Weird Dreams, Xenomorph, Ultima 5, New Zealand Story u.v.m. ab. Tel 0271/355297

CH Verk. Batman The Movie (50 Fr.), Atax (30 Fr.), Maniac Mansion (40 Fr.) + Boulder Dash + Construction Kit (30 Fr.) nur Schweiz CH-Tel 01/7407805

Kaufe + verkaufe Originale für den Atari ST Suche auch die Lösung zu Future Wars Ruf doch mal an unter CH-Tel 061/8214904 St. (Michel)

Suche Original von Rings of Medusa und Chaos Strikes back (bis 40,- DM)! Außerdem STE spezifische Programme! Tel 02208/3207 (Jens)

1040 STF + SH 125 + Maus + HF-Mod 900,- DM, mit NEC P2200 für 1500,— DM. Tel. 02173/81820

Verk. Populous, Rock n Roll, Microprose-Soccer, Asterix-Operation Hinkelstein je 30 DM, Larry II 40 DM, Loom, kpl. dt. 45 DM. Tel. 0251/798805 Goldmann

Suche 100% ganzes ST Spiel Dogs of War mit Anleitung. Angebot zwischen 18.00 und 20.00 Uhr. Tel. 07227/1048

Suche Spiele für Atari ST tausche, kaufe oder verkaufe original Software Bernd Wiedemer, Pappelweg 5, 7597 Rheinau 5 Tel 07844/1839

Tausche Originale Sim City, Rings of Medusa und Weird Dream gegen Pirates, Dungeon Mas., Dragonflight oder Indiana J. Adventure, Tel 02235/73458

*** ST-Freaks! ***
Suche ST-Freaks nur aus Flensburg! Bitte schreibt an ST Soft Bopserwaldstr 41, 7016 Gerlingen (Germany)

Flight Sim F-16 Combat, etc. Liste anfordern W. Wernerus, Erberichshofstr. 20, 5100 Aachen Tel 0241/520189

Suche Operation Wolf oder ähnliches, Thunderblade, Afterburner M. Dorner Gebbertstr. 89, 8520 Erlangen Tel 09131/39983
*** Bitte meldet Euch ***

Verkaufe orig. Graffiti Man, Clever u. Smart je 15 DM, McKracken 25 DM Tel 02202/36913

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,— gerechnet werden.

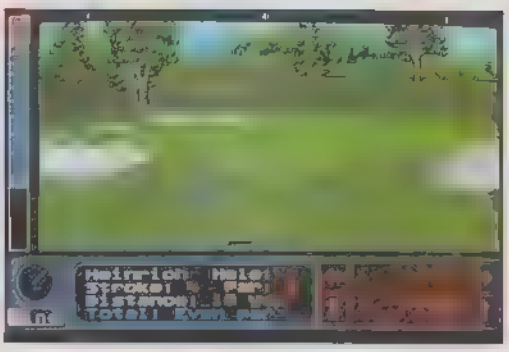
Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers, Diskette oder Kassette, zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Fortsetzung siehe Seite 162

Geldsorgen? Kein Problem dank Eurascheck. (Amiga)

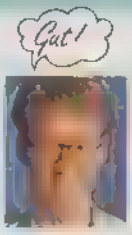


Lacht mal bei einem selbstgebastelten Golfplatz ein (MS-DOS/VGA)

YUPPIES RACHE

Invest

In Starbytes neuer Simulation "Invest" darf der geneigte Direktorensohn alle gemeinen Kniffe des Wirtschaftslebens ausprobieren. Mit läppischen 5 Millionchen in der Krokodilleder-Brieftasche macht sich der Jung-Börsianer auf seine Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Bis zu vier Spieler können sich gegenseitig das Leben schwer machen. Zur Wahl stehen sechs Industriezweige, die es finanziell abzuräumen gilt. Um Finanzmagnat zu werden muß man entweder in einen oder zwei Bereichen Monopolist werden oder einen vorher einstellbaren Kapitalbetrag erreichen. Eine Fehlplanung und der Gerichtsvollzieher steht vor der Tür. In solchen Fällen hilft nur noch ein Notverkauf von Aktien oder ein Bankkredit mit immens hohen Zinsen. Wie es sich für einen richtigen Finanzhai gehört, ist auch der Einsatz von Saboteuren und Spionen gestattet. Alle Aktionen werden bei "Invest" über eine Menüleiste angeklickt. Jeweils nach einem Monat Spielzeit rechnet der Computer die neueste Verlust- und Gewinnbilanz aus. *vw*



So ein Wirtschaftswunder ist nicht von heute auf morgen zu schaffen. Deshalb braucht es wohl auch einige Zeit, bis Invest einigermaßen auf Touren kommt. Zuvor ist jedenfalls ausgiebiges Mausklicken angesagt. Außerdem stört mich die unübersehbare Ähnlichkeit mit "Oil Imperium". Ein bißchen weniger auffällig hätte es schon sein dürfen. Spieler, die sich auf eine Karriere in der deutschen Wirtschaft vorbereiten und ihre Kumpel mal so richtig über den Tisch ziehen wollen, dürften an "Invest" Gefallen finden. Fans von Wirtschaftssimulationen kommen jedenfalls voll auf ihre Kosten.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 75 Mark

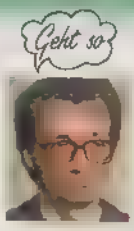
MS-DOS	AMIGA 60 %
in Vorbereitung	Grafik: 41 % Sound: 32 %
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

UNVERDROSSEN AUFGEGOSSEN

Jack Nicklaus II

Die zweite Golf-Simulation von dem Konterfei des Profis Jack Nicklaus ist, jetzt erschienen, Gegenüber dem Vorgänger bietet "Unlimited Golf & Course Design" zwei wesentliche Neuerungen. Zum einen nutzt die MS-DOS-Version neben Hercules-, CGA- und EGA- auch VGA-Karten aus, zum anderen kam ein neuer Programmteil hinzu: der Golfplatz-Editor. Mit ihm könnt ihr die bestehenden Kurse verändern und ganz neue Plätze anlegen. Die Bedienung ist sehr einfach und von der Hintergrundgrafik bis zur Baumfarbe läßt sich jedes erdenkliche Detail verändern. Außerdem ist das Programm kompatibel zu allen Kursdisketten, die bislang für Jack Nicklaus Golf erschienen sind.

Das eigentliche Golfspiel blieb nahezu unverändert. In gewohnter Manier schlagt ihr Euch von 3D-Grafik umgeben zum Grün vor. Schlagstärke und Effet werden durch das Drücken der Leertaste im rechten Moment bestimmt. Bis zu vier Spieler können zu einer Runde antreten, von denen der Computer auf Wunsch beliebig viele übernimmt. *hl*



Wenn der sehr schöne Editor nicht wäre, hätte dieses Programm kaum eine Daseinsberechtigung, denn der Spielablauf ist mit dem ersten Jack Nicklaus-Golf quasi identisch. Die Grafik ist etwas schneller auf XTs aber immer noch zu langsam. Entweder hat man einen AT oder sehr viel Geduld. Wer das Vorgängerprogramm schon besitzt, sollte sich gut überlegen, ob er hierfür noch mal einen Hunderter ausgeben will. Objektiv gesehen ein ordentliches Sportspiel, aber mit dem Makel des wenig einfallsreichen Aufgusses behaftet. Kauftipp: lieber "PGA Tour Golf", das hat zwar keinen Editor, ist aber schneller und spaßiger.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

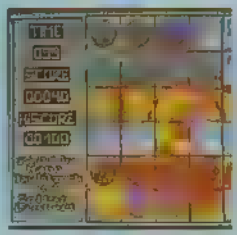
MS-DOS 73 %	AMIGA
Grafik: 73 % Sound: 12 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

NORTH SEA INFERNO
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 44,9
C64 Disk 29,95
C64 Cass 8,9
U.S.S JOHN YOUNG
Special Edition
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
NEU
AMIGA JOKER HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
NEU
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh
05241-1834
Einfach irre diese Preise!
Preisangaben
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmäßig animierten Actionszenen und einer animierten Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gekidnapptes Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jederzeit aufgerufen werden.
Kind of Magic 2
Die Super Spielesammlung mit vier Spitzengames TOM & JERRY. Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen MINI GOLF. Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer. Das Spiel ist sehr realistisch, alle dings bleiben eure Fenster scheiben heil. BEAM. Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Levels in einer phantastischen Zukunftswelt. NIGHTDAWN. Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
MAGIC BYTES
Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
North Sea Inferno AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA

KLOTZ-KRAMPE

Krymini

Na ja



Zwei links, zwei rechts, jedes Strickmuster ist recht (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	AMIGA 24%
nicht geplant	Grafik 18% Sound 22% Schwierigkeit mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

LAHME ENTE

Flight of the Intruder

Geht so

Die Bleiente im Anflug (MS-DOS/CGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 42%	AMIGA
Grafik 29% Sound 22% Schwierigkeit: einstellbar	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

JUBEL!

Pool of Radiance

Super!

Da lacht der Diskettenschacht: Pool of Radiance ist da (Amiga)

STECKBRIEF

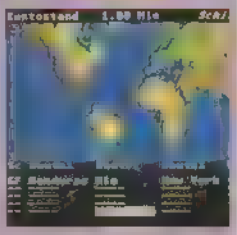
Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 84%	AMIGA 85%
Grafik 70% Sound 28% Schwierigkeit schwer	Grafik 77% Sound 49% Schwierigkeit schwer
ATARI ST	**C 64 82%**
in Vorbereitung	Grafik 69% Sound 40% Schwierigkeit: schwer

SCHIFF AHOI!

Reederei

Na ja



In meiner Badewanne bin ich Kapitän (Atari ST)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 34%	**C 64**
Grafik 24% Sound 1% Schwierigkeit: mittel	nicht geplant

Minimal-Grafik: Sind wir etwa im falschen Jahrtausend? (Amiga)

WELTRAUMPLAUDEREI

Universe 3

Der dritte Teil von Omnitrends Kult-Serie "Universe". In den ersten beiden Teilen mußten wir auf die Suche nach außerirdischen Artefakten gehen. Im neuen Spiel haben wir einen Karnerasprung gemacht und sind in den diplomatischen Dienst aufgestiegen. Im Auftrag unserer Regierung sollen wir erste Kontakte mit einem weit entfernten Sonnensystem aufnehmen. Natürlich will die feindliche Seite das verhindern und schleust einen schimmen Saboteur an Bord unseres Raumschiffs. Wie die beiden Vorgänger bietet auch "Universe 3" eine Mischung aus Text- und Action-Adventure. Ihr steuert Eure Spielfigur mit Maus oder Tastatur durch die aus der Vogelperspektive dargestellten Gänge des Raumschiffs. Soll der Astronaut eine Aktion ausführen oder einen Gegenstand benutzen, muß man über Menüs ein bestimmtes Kommando aufrufen. Im wesentlichen spielt die Handlung von "Universe 3" aber auf einem Textfenster. Hier werden alle Räume detailiert beschrieben, und man kann Konversation mit den anderen Figuren machen. *vw*

Geht so

In welcher gottverlassenen Ecke der Milchstraße hat man bloß dieses Adventure ausgegraben? Kult hin oder her, das Spielprinzip von "Universe 3" hat sichtlich schon einige Lichtjahre auf dem Buckel. Was da an grahschen Dunkelwolken geboten wird, ist einfach zuviel für jeden braven Amiga-Disketten-schacht. Die spartanische Benutzerführung ist so komfortabel wie ein Fahrrad ohne Sattel. Zur Ehrenrettung muß aber gesagt werden, daß die Geschichte selber nicht schlecht ist. Wer nicht vor technischer Schlichtheit zurückschreckt, bekommt prima Science-fiction-Flair geboten.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 54%
nicht geplant	Grafik: 15% Sound: 10% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

daß die Firma BONICO Vertriebs und Investitions GmbH ab 24. September 1990 eine neue Adresse hat:

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. Service-Line 06107/76067...

...daß wir die neuen, größeren Räume nutzen werden für noch besseren Service, schnellere Auslieferung, größere Flexibilität und und und...

...daß die Qualität unserer Computerspiele auch weiterhin Ihren hohen Erwartungen entspricht und wir den Standard halten werden – alle BONICO-Computerspiele werden mit deutscher Anleitung angeboten.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BONICO-Spiele haben einen original BONICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

F19 Stealth Fighter

Auf dem Amiga macht die Flugsimulation F 19 Stealth Fighter eine gute Figur, auch wenn das Prinzip "Take off Bombe werfen Landen" auf Dauer etwas langweilt. Die Umsetzung ist weitgehend identisch mit der Atari ST-Version: Die Grafik ist flott und weitgehend ruckfrei, dafür sind die Sounds etwas dürftig. Wer eine solide Flugsimulation sucht, wird gut bedient, mir macht "LHX Attack Chopper" allerdings eine ganze Ecke mehr Spaß. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

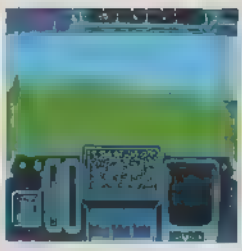
AMIGA	72%
Grafik: 78%	Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar	

Future Classics

Die rockerleichte Spielesammlung "Future Classics" in der Amiga-Version. Spaß und Kurzweil mit fünf netten Simpelspielchen: Man kann entweder gegen einen Computergegner antreten oder einen Freund von der Platte putzen. Bei Panzerduellen, Labyrinthspielen und einem Knobelspiel à la Block Out kommt bestimmt keine Langeweile auf. Das Richtige für ein nettes und lockeres Spielchen zwischendurch. Alle Highscores werden getrennt gespeichert. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Zoo
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	62%
Grafik: 46%	Sound: 47%
POWER-WERTUNG: 62%	



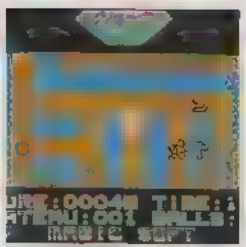
Tip Trick

Dieser "Pipe-Mania"-Klon kann weder spielerisch noch technisch überzeugen. Was da an Grafik auf dem Amiga geboten wird, ist eine Frechheit!

Selbst der alte C 64 leistete da schon besseres. Insgesamt stehen 60 Levels zur Auswahl. Entweder kann man allein gegen den Computer spielen oder sich zu zweit langweilen. Ein weiteres Spiel, das man getrost im Regal stehen lassen kann. Bei der heutigen Flut an guten Denkspielen, muß man wirklich nicht auf so ein Mager-Programm ausweichen. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Magic Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

AMIGA	38%
Grafik: 29%	Sound: 32%
Schwierigkeit: mittel	



Slabs

Obwohl mit drei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi und einem Leveleditor ausgestattet, ist Magic Softs "Slabs" nicht mehr als ein extrem müder Verschnitt des C 64-Klassikers "Bounder". Ein Amiga-Bällchen hüpft von oben gesehen, begleitet von zwei oder drei Soundeffektchen, durch 50 Spielfelder, einfallslose Grafik, wobei es gilt, einen durch Kacheln ausgelegten Weg nicht zu verlassen. Für ein Spiel dieser (unteren) Komplexitätsstufe läßt das Regelwerk erstaunlich viele Punkte ungeklärt. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: United Software
Zirka-Preis: 70 Mark

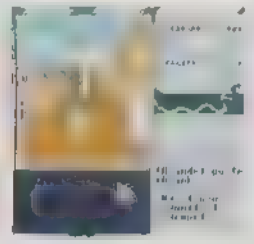
AMIGA	16%
Grafik: 17%	Sound: 12%
Schwierigkeit: mittel	

Quatbol

Nach "Tilt" erscheint mit "Quatbol" eine neue Variante zum Thema "Kleine Kugel schiefe Ebene". Verschiedene Aufgaben ("Über alle Punkte fahren" oder "Kugel ins Loch schubsen") dürfen gelöst werden. Leider läßt sich Quatbol weder mit der Maus noch mit dem Joystick oder Tastatur anständig steuern. Der Ball eiert derart übers Feld, daß man vor Wut in den Joystick beißen möchte. Da hilft auch der Vier-Spieler-Modus nichts. Eine nicht sonderlich überzeugende Geschicklichkeitsprüfung. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Art Edition
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	34%
Grafik: 22%	Sound: 24%
Schwierigkeit: einstellbar	



Their finest Hour: Battle of Britain

Lange genug hat es ja gedauert, aber nun dürfen auch Atari ST-Besitzer mit der Lucasfilm-Games-Simulation "Their finest Hour: Battle of Britain" in die Luft steigen. Leider ist das Fliggefühl auf ST nicht mehr ganz so gut wie damals auf dem PC. Die Grafik ist recht langsam und der Soundchip des Ataris röchelt nur noch vor sich hin. Wer alle Details wegblendet, kann noch anständig fliegen, ansonsten ruckelt es zu sehr. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST	77%
Grafik: 65%	Sound: 54%
POWER-WERTUNG: 77%	

Legend of Faerghail

Was ist nur mit den Elfen los? Haben sie sich an das Böse verkauft? Ganz Faerghail ist ratlos. Nur Ihr könnt Rettung bringen. Auch in der Atari ST-Version müßt Ihr Eure sechs Helden sicher durch alle Rollenspielgefahren steuern, Dungeons erkunden, Rätsel lösen und Monster verhimmeln — Alles, was das Herz eines Rollenspielers begehrt. Legend of Faerghail ist ein feines Rollenspiel im Stil der "Bard's Tale" Reihe. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline
Zirka-Preis: 100 Mark

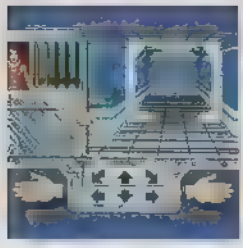
ATARI ST	66%
Grafik: 55%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 66%	

Harley-Davidson

Spannend wie ein Kolbenfresser. Auch auf der Atari ST-Version kommt die Harley nicht ins Rollen. Immerhin hat man die Schauergrafik der PC-Version durch eine anständige Grafik ergänzt und den Sound etwas aufgedreht. Das Spielprinzip bleibt leider dasselbe: Ausrüstung kaufen, Geschicklichkeitstests bestehen und über lange, lange, lange Straßen fahren. Wer nicht schon bei der dritten Etappe eingeschlafen ist, wird auch beim Rest des spielerischen Totalschadens nicht froh. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 80 Mark

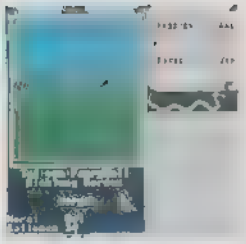
ATARI ST	32%
Grafik: 45%	Sound: 24%
Schwierigkeit: mittel	



Xenomorph

Das komplett deutsche Action-Adventure "Xenomorph" hat nun seinen Weg auch zum Atari ST gefunden. Bahnt Euren Weg durch 16 3D-Levels einer verlassenen Minenkolonie, sammelt Laser und Granaten auf, liegt Euch mit schleimigen Aliens an und versucht wieder heil zu entkommen. Die Grafik entspricht der Amiga- und MS-DOS-Fassung. Wer allerdings nur ein Disketten-Laufwerk sein eigen nennt, kann sich freuen, drei Disketten warten auf den Spieler. *mh*

Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Pandora	
Zirka-Preis: 90 Mark	
ATARI ST	**74%**
Grafik: 73%	Sound: 62%
Schwierigkeit: leicht	



Legend of Faerghail

Und weiter geht das Rollenspielerleben auf MS-DOS-PCs. Im Vergleich zu den anderen Versionen hat sich nichts verändert. In guter "Bard's Tale" Manier marschiert Ihr durch Länder und muffige Keller und metzelt Monster, was das Zeug hält. "Legend of Faerghail" ist komplett in Deutsch und besonders für Einsteiger geeignet. Für alle, die einen leichten Einstieg in die Rollenspielwelten suchen. *vw*

Genre: Rollenspiel	
Hersteller: Reline	
Zirka-Preis: 100 Mark	
MS-DOS	**66%**
Grafik: 55%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 66%	

Back to the Future II

"Zurück in die Zukunft" zischen Marty McFly und Doc Brown, um ein Zeitparadoxon der Superschwergewichtsklasse zu verhindern. Das Spiel zum Film beschert Euren PC einen etwas wirren Action-Denkspiel-Mischmasch, der mit Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten läuft. Die Actionsequenzen spielen sich schaude hat, denn das Scrolling rückt unappetitlich vor sich hin. Da auch beim Spieldesign nicht gerade mit Kreativität geklotzt wurde, ist diese Umsetzung ein Programm ohne Zukunft. *hl*

Genre: Action	
Hersteller: Imageworks	
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
MS-DOS	**35%**
Grafik: 33%	Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel	

Back to the Future II

Fünf abwechslungsreiche Levels (zweimal Grübel, dreimal Action) vereint das Spiel zum Film "Zurück in die Zukunft I." Der Spielablauf erweist sich auf dem C 64 weitgehend zur in der letzten Ausgabe getesteten ST-Version kompatibel. So richtig vom Hocker reißen die Skateboard-Kurvereien des Marty-McFly-Sprites nicht, aber diese Adaption spielt sich immerhin etwas besser als das 16-Bit-Vorbild. Die Grafik ist recht ansehnlich eine Filmumsetzung, mit der man leben kann. *hl*

Genre: Action	
Hersteller: Imageworks	
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark	
C 64	**48%**
Grafik: 68%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

...wie spannend und schnell ein 3D-Spiel sein kann? Erfahren Sie es mit ***"BATTLE COMMAND"***, dem ultimativen 3D-Erlebnis, das auch Sie in seinen Bann ziehen wird, natürlich mit deutscher Anleitung.

...was es heißt, aus einer Geisterstadt zu fliehen? Haben Sie den Mut, in ***"LORDS OF DOOM"*** Zombies, Werwölfen und anderen Kreaturen zu begegnen? Spannung, Grusel... und all das mit deutscher Anleitung.

...wieviele Punkte man mit ***"LOOPZ"*** verdienen kann? Alle Größen und Formen sind möglich, alles ist möglich, und wenn Sie nicht aufpassen, wird das Spiel zur Sucht. Ein Knüller mit deutscher Anleitung!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BOMICO-Spiele haben einen original BOMICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

VOM ARBEITSTIER ZUM SPIELERIESEN

Es ist kaum fünf Jahre her, daß Besitzer eines MS-DOS-PCs mitleidig vom Rest der Spielecomputerwelt betrachtet wurden. Wenig Spiele, magerste Zeichensatzgrafik und Soundfähigkeiten, die einem Ohrenarzt scharenweise Patienten einbrachte, ließen spielehungrige PC-Eigner schier verzweifeln.

Heute sieht die Welt etwas anders aus. Da schielen schon mal die einen oder anderen Amiga-, Atari ST-, oder C64-Besitzer neidisch auf den Nachbarn mit dem PC. Kein Wunder — hat sich doch das häßliche Entlein zum Prachtschwan gemausert. Spielprogramme in Hülle und Fülle (oft sogar zuerst oder ausschließlich für PCs), dank neuer Grafikstandards wie VGA gibt's jetzt bunte Bilder, die einen ST-Besitzer vor Neid erblassen lassen und tolle Soundkarten, die einen Amiga zur Blechtromme degradieren.

Aber was machen diejenigen, die keinen PC haben, sich aber mit der Absicht tragen, so einen Computer zu kaufen? Oder vielleicht schon einen haben, diesen nun erweitern möchten? Was braucht man zum Spielen überhaupt? Was aus dem undurchsichtigen Dschungel der Zusatz- und Erweiterungskarten ist dringend notwendig und was ist ausgemachter Blödsinn? Für welche Spielgenres eignet sich ein PC und für welche nicht? Und überhaupt, was für einen PC benötigt man zum angenehmen Spielen? — Fragen, die wir hier beantworten wollen.

Was spielen Sie?

Unabhängig vom technischen Brimborium wollen wir erst einmal klären, für welche Art von Computerspielen sich so ein PC eigentlich am besten eignet. Machen wir uns nichts vor: Für schnelle Actionspiele ist ein MS-DOS-Rechner mit Sicherheit nicht geeignet. Wer also am liebsten mit schnellen Joystick-Wirbeleien auf Alienhatz geht, findet für den PC kaum geeignete Spiele. Nur ein paar actionbeladene Ausnahmen wie z.B. "Star Wars" und "Xenon 2" sorgen für unbeschwerten Ballerspaß.

Die puren Joystick-Artisten greifen besser auf Computer wie z.B. den Amiga, oder eine schnuckelige Videospielkonsole wie das Mega Drive zurück.

Spieler, die sich aber mit Vorliebe mit simulierten Flugzeugen in die Luft erheben, mit Rollenspielpartys durch tiefe Labyrinthe prügeln oder märchenhafte Abenteuer bestehen wollen, kommen mit einem MS-DOS-Computer voll auf ihre Kosten. Die Auswahl an Programmen auf dem Simulations-, dem Strategie-, dem Adventure,- und Rollenspielsektor ist gewaltig (eine feine Tabelle mit Programmen, die jeder PC-Besitzer kennen sollte, finden Sie am Ende). Außerdem gibt es nicht nur eine bereits stattliche Anzahl solcher Programme, es kommen auch noch monatlich etliche Neuerscheinungen dazu. Um neues Futter für den PC muß man sich also nicht sorgen. Kein Wunder, stammen doch die meisten dieser Programme aus den USA. Und dort werden fast alle neuen Spiele zuerst (und ab und zu auch ausschließlich) für PCs entwickelt. Wenden wir uns nun der sog. Hardware zu.

Da freut sich der Doktor: par PC auf den Golfplatz (PGA Tour Golf/VGA)

MS-DOS-PCs auf dem Vormarsch: Spiele in großen Mengen, farbenfrohe Bilder und guter Sound sind nicht nur auf anderen Heimcomputern, sondern auch auf dem "Arbeitstier" PC zu haben.

Hart, aber herzlich

XT, AT, 386er, 486er, MHz, Drystones, Whetstones, EGA, CGA, VGA. Fachchinesisch für Technikbeter.

Trägt sich der Kauf,- oder Erweiterungswillige mit dem Gedanken, sich einen neuen PC anzuschaffen oder einen vorhandenen zu erweitern, trifft er auf unverständlichen Spezialistendünkel, in das leider einschlägige Fachmagazine kaum Licht hineinbringen.

Endlich haben Sie sich zum Kauf eines PCs durchgerungen, tauchen auch schon die ersten Probleme auf. Da locken in schrillen Farben die tollsten Werbungen für XTs, ATs oder 386er — aber was zur Hölle ist denn ein XT?

Glauben Sie den einschlägigen Computermagazinen nicht, die Ihnen weismachen wollen, daß sogenannte XTs (steht für "Extended Technology") für Spiele völlig ausreichend sind. Hüten Sie sich vor allem vor Computern, die als Tastatur-PC bezeichnet werden. Hier befindet sich der komplette Computer in einem Gehäuse mit Tastatur und Disketten-Laufwerk. Ein solcher Rechner wird Ihnen langfristig kaum Freude bereiten, da die Ausbaufähigkeit relativ beschränkt ist.

Hinter dem Kürzel XT verbergen sich Computer, die zwar relativ billig sind, aber dank veralteter Prozessoren (8086 und 8088) ziemlich langsam sind. Das macht sich be-

EIN SPIEL WIE EIN ROMAN

Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefahrvolle Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglases lösen. Diese anspruchsvolle Adventure läuft grundlich mit dem Vorurteil auf in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie – in deutsch – ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

Für PC, AMIGA und Atari ST

SOFTWARE 2000

Vertrieb: United Software, Rietberg, Prolisoft, Osnabrück, Versuresoft, Bergkamen

sonders bei Programmen bemerkbar, bei denen es auf hohe Rechengeschwindigkeiten ankommt (z. B. bei Simulationen). Ein komplett ausgestattetes XT-System mit VGA-Grafikkarte, Monitor und Festplatte ist ab ca. 1800 Mark erhältlich.

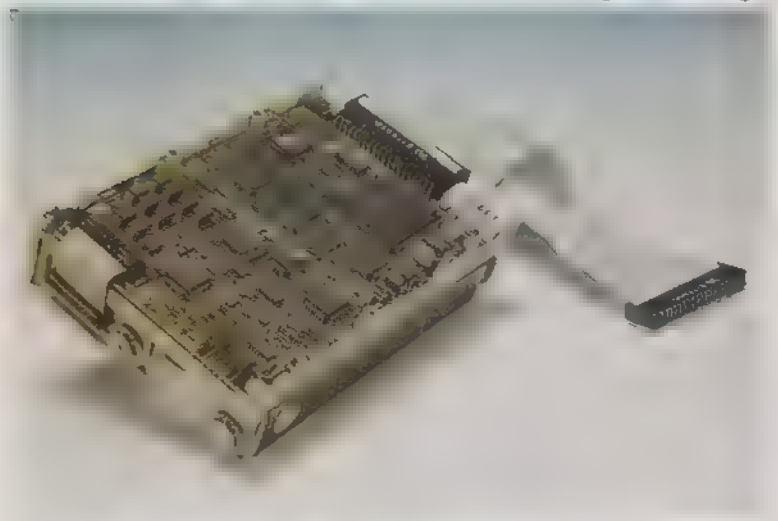
Mit weniger als einem AT sollten Sie am besten gar nicht erst anfangen. (AT steht für Advanced Technologie). In ATs schlagen Prozessorherzen des Typs 80286, die deutlich schneller rechnen als ihre kleineren Bruder aus den XTs. Ein zünftiges 80286-System mit VGA und Festplatte kostet rund 2800 Mark.

Angegeben wird die pure Rechenpower der Computer oft durch Angabe der Taktfrequenz (vergleichbar mit dem Herzschlag des Prozessors) in MHz. Je höher die MHz-Anzahl, desto besser — normalerweise. Leider nützen hohe Taktfrequenzen alle nichts. So ist z. B. ein AT mit 12 MHz immer noch schneller als ein XT mit der gleichen Taktrate, ganz einfach aus dem Grunde, weil der neuere Prozessor des ATs von sich aus schon mehr Daten bewältigen kann als das kleine Herz des XTs.

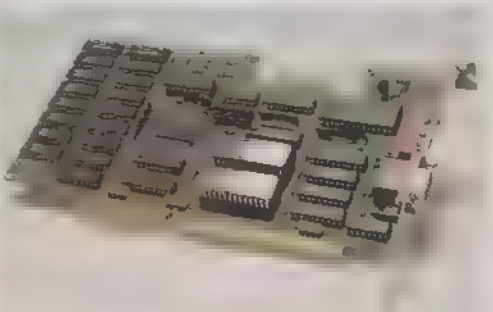
Nach den ATs kommen die 386er. Diese sind dank des 80386-Prozessors (eine neuere Version) noch mal deutlich schneller als ihre Kollegen der 80286-Klasse. Dafür geht die Anschaffung eines 386er Systems mehr zu Lasten Ihres Geldbeutels. Ab 3500 Mark müssen Sie schon für einen günstigen 386er mit VGA und Festplatte bezahlen. Übrigens sollten Sie von der neuesten PC-Generation, der 80486 Klasse, erst einmal die Finger lassen. Diese Kisten sind zwar noch schneller als ein 80386er, haben aber noch die eine oder andere Kinderkrankheit. Zudem kann es passieren, daß das eine oder andere Spiel auf diesem Computertyp seine Mitarbeit verweigert. Das gleiche kann Ihnen auch bei der Verbindung Adlib-Soundkarte mit 486er passieren.

Wenn Sie mehr auf Simulationen stehen, bringt Ihnen ein 386er im Gegensatz zum kleineren 80286er ein paar Geschwindigkeitsvorteile, mögen Sie eher Rollenspiele, reicht ein 286er völlig aus. Allerdings sollten Sie darauf achten, daß ein paar Spiele und einige Zusatzkarten bei den extrem hohen Taktfrequenzen der 386er kaum noch zu spielen sind. Ein gesundes Mittelmaß bietet auch hier den höchsten Spielspaß. Bei 286ern reicht eine MHz-Zahl von 12 bis 15 völlig aus, bei den 386ern tun es MHz-Bereiche zwischen 20 und 25. Viel höhere Taktzahlen bringen meistens auch recht wenig für die Darstellung der Spielgrafiken. Zum Teil hängt deren Geschwindigkeit von der verwendeten Grafikkarte ab.

Ein PC-Joystick zum besseren Spielen



Darf's ein wenig mehr sein: eine 40-MByte-Festplatte



Eine 16-Bit-VGA-Karte mit 512 KByte Speicher

Es werde Farbe

Ohne den VGA-Grafikstandard (VGA = Video Graphics Array) macht das Spielen auf dem PC nur halb soviel Vergnügen. Bei Computerspielen begnügt man sich mit einer Auflösung (sprich Anzahl der Bildpunkte aus denen eine Grafik zusammengesetzt ist) von 320 x 200 Punkten. Zwar buhlen noch einige andere Grafikkarten wie z. B. EGA oder CGA um die Gunst des Spielers, aber der Trend geht immer mehr zur VGA-Karte. Zwar gibt es noch die sog. Hercules-Grafikkarte, hier ist aber leider nur ein monochromes Bild (schwarzweiß) zu sehen. Es gibt noch die Möglichkeit, mit speziellen Programmen (im Fachhandel zu bekommen) eine CGA-Karte zu simulieren. Hier werden dann die vier Farben der CGA-Grafiken in Graustufen umgesetzt. Leider hat diese Methode einen Nachteil. Zum einen verliert die Grafik durch die Emulation etwas an Geschwindigkeit. Zum zweiten laufen mit dieser Lösung nicht alle Spiele.

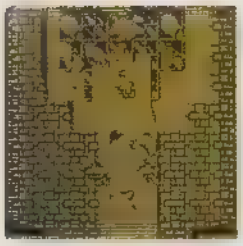
Beim VGA-Standard können bei dieser Auflösung satte 256 Farben gleichzeitig dargestellt werden, und das aus einer Palette von 262 144 Farben. Amigas bringen es von Haus aus bei dieser Auflösung für die meisten Spiele nur auf 32 Farben, der ST gar nur auf 16. Außerdem hat eine VGA-Grafikkarte den Vorteil, daß sie zu älteren Grafikkarten kompatibel ist (außer zur Hercules-Karte). Das heißt, wenn angegeben wird, das Spiel laufe mit EGA oder CGA (Enhanced-Grafikadapter, 16 Farben aus einer Palette von 64, Color-Grafikadapter, vier Farben) können Sie es beruhigt kaufen; in fast allen Fällen funktioniert es auch mit der VGA-Karte. Aller-

Das Geheimnis einer großen Mission!

Gefragt sind vollendete Strategie, ein umwerfender Sound und phantastische Grafiken ....

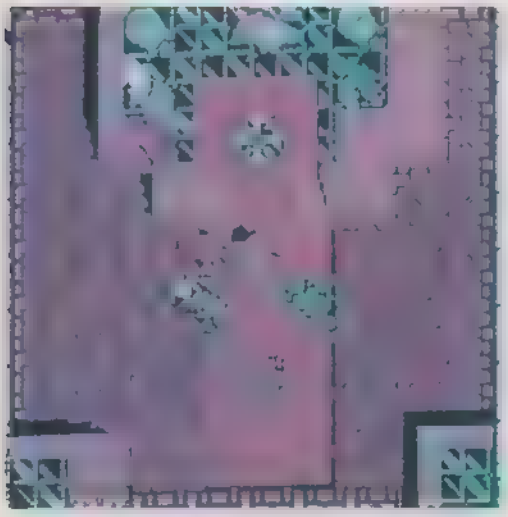
All das bietet

bald!



dings wird dabei z. B. nicht aus einer EGA-Grafik ein VGA-Bild, es bleibt bei der EGA-Farbpalette.

Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Datenbusses an. Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen, als einer mit 8 Bit).



Der kleine, aber feine Unterschied: Von oben nach unten ist hier Ultima VI in Hercules, CGA, EGA und VGA zu sehen

Zusätzlich gibt es den Begriff Bildspeicher. Dazu muß man wissen, daß Grafikkarten für PCs ihren eigenen Speicher mitbringen und nicht auf den Hauptspeicher Ihres Computers zurückgreifen. Je mehr Speicher eine solche Karte hat, desto schneller kann sie die Daten der Bilder verarbeiten. Normalerweise gibt es VGA-Karten mit 256 KByte RAM und welche mit 512 KByte. Eine 16-Bit-Karte mit 512 KByte Bildspeicher ist schneller als eine 8-Bit-Karte mit 256 KByte RAM. Zum nötigen Spielgenuß rüsten Sie am besten Ihren Computer mit einer 16-Bit-VGA-Grafikkarte aus, die mit einem 512 KByte RAM großen Bildspeicher ausgestattet ist. Solche Karten sind schon ab ca. 300 Mark zu bekommen.

Um in den Genuß der vollen Grafikpracht der VGA-Bilder zu kommen, bleibt es aber nicht bei der Anschaffung einer Grafikkarte. Ein neuer Monitor muß her. Ein spezieller VGA-Monitor (reicht zum Spielen) ist für rund 800 Mark zu haben, einen besseren Multisync-Bild-

Störgeräusch oder Symphonie?

Wer fühlt sich als MS-DOS-Besitzer nicht von dem eingebauten PC-Pieper vernachlässigt, der oftmals Geräusche von sich gibt, die einer Kreissäge in nichts nachstehen? Gibt es doch andere Heimcomputer, die dank Spezialchips tolle Geräusche und gute Musikstücke zur Spielumrahmung liefern.

Als erste erkannte die kanadische Firma Adlib, daß im PC-Bereich durchaus Bedarf für eine günstige Musiksteckkarte besteht, die anständigen Sound liefert (siehe ausführlichen Bericht über die Adlib-Karte in **POWER PLAY 5/90**).

Als nächste Sound-Erweiterungskarte erschien der "Game Blaster" auf der Bildfläche. Der Sound erinnert trotz Stereo eher an ältere Spielhallenapparate und billige Heimorgeln. Creative Labs mit ihrem "Sound Blaster" schafften eine Kombination aus der elfstimmigen Adlib und der 12stimmigen Game-Blaster-Karte, zuzüglich einer bisher im PC-Musikkartenbereich einzigartigen Stimme für Sample-Playing und -Recording. Beim "Sampling" digitalisiert man einen beliebigen natürlichen Klang und kann ihn dann als Datei auf Diskette speichern.

Die dem Paket beiliegende Software "Talking Parrot" demonstriert anhand eines animierten Papageis auf spielerische Weise die zukünftigen Einsatzmöglichkeiten des Sound Blasters. Per Mikrofon kann man mit dem Papagei sprechen, dieser wiederholt dann das Gesagte. Die im Lieferumfang ebenfalls enthaltene Software "Voice-Kit" demonstriert das Aufnehmen und Verwalten eigener Samples. Dazu muß lediglich ein Mikrofon oder Kassettenrecorder am Eingang der Karte angeschlossen werden. Anfangen kann man momentan mit den Aufnahmen nichts anderes, als sie zu archivieren und sie in den vorgegebenen Grenzen des "Voice-Kits", beispielsweise in verschiedener Tonhöhe abzuspielen. Übrigens ist die Sound-Blasterkarte zur Adlib-, und Game-Blaster-Karte kompatibel. Wenn also ein Spiel eine der beiden Karten oder sogar beide unterstützt, sind Sie mit dem Sound Blaster allen Eventualitäten gewappnet. Zudem kann man bei Spielen die beide Karten unterstützen, sogar noch zwischen Adlib-Sound und dem etwas dünneren Game-Blaster-Stereo-Sound wählen, was dank unterschiedlichster Ergebnisse durchaus seinen Reiz hat. Software, die alle spezifischen Fähigkeiten des Sound Blasters nutzt, ist leider noch nicht auf dem Markt.

Der insgesamt 24stimmige Sound Blaster belegt mit 240 mm Länge einen langen Steckplatz im PC und ist neben einem Joystick-Game-Port (hier können Sie ohne Probleme einen für PCs vorgesehenen Joystick anschließen) und einem MIDI-Interface (spezielle Standardschnittstelle aus der Musikbranche) sowie einem Mikrofoneingang ausgerüstet.

Zusätzlich hat der Hersteller der Karte den kleinen Stereoverstärker des Game Blasters übernommen, der pro Kanal mit maximal 4 W den Anschluß von Miniboxen und Kopfhörern ermöglicht. Wer auch ohne Spiel ein wenig Musik hören möchte, kann auf das der Karte beiliegende Musikprogramm namens "Intelligent Organ" zurückgreifen. Der Sound Blaster tritt damit in direkte Konkurrenz zum Standard-Adlib-Paket mit der Juke-Box, ebenfalls ein Musikprogramm, im Lieferumfang für knappe 300 Mark. Für rund 150 Mark mehr bekommt man das "Adlib Personal Computer Music System" mit zusätzlichem Kompositionsprogramm "Visual Composer". Der Herausforderer Sound Blaster als Konkurrent zur Original-Adlib-Karte hat, obwohl er prinzipiell eine Synthese zweier schon bekannter Soundkarten ist, derzeit leicht die Nase vorne. Man bekommt (zugegeben für etwas mehr Geld) mehr Sound und anschauliche Demo-Software.

AMIGA
Köln 90
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422
ACTIVISION

Laut: der Sound Blaster nebst zahlreichem Zubehör

schirm, der sich eher für professionellere Anwendungen wie CAD eignet, gibt es ab ca. 1200 Mark. Vorteil eines solchen Monitors: Sie können mit speziellen Adaptern auch einen Amiga oder einen Atari ST anschließen.

Mit was wird gespielt?

Die meisten Spiele auf dem PC werden via Tastatur oder einer Maus gesteuert. Wenn Ihr PC keine Maus in seiner Grundausrüstung mitbringt, können Sie sich im Fachhandel eine Microsoft-kompatible Maus ab ca. 75 Mark zulegen. Viele Programme haben zusätzlich die Option, mit einem Joystick gespielt zu werden. Dafür benötigen Sie einen speziellen Analog-Joystick und eine kleine Steckkarte, die in den PC eingebaut und an die dann der Steuerknüppel angeschlossen wird. Der Spaß kostet (Joystick plus Karte) um die 90 Mark.

Platz as Platz can

Bevor wir uns dem großen Kapitel des Hörgenusses zuwenden, ein Wort zur Festplatte. Wenn Sie einen neuen PC kaufen, nehmen Sie lieber eine Festplattengröße ab 40 MByte. Diese sind auch nicht viel teurer, aber dafür haben Sie ordentlich Reserveplatz. (Kostenpunkt für eine 40-MByte-Platte ca. 700 Mark) Denn gerade die neueren Adventures von Lucasfilm Games oder Sierra entpuppen sich als wahre Platzfresser. So benötigt z.B. das neue Adventure von Magnetic Scrolls "Wonderland" satte 5 MByte Platz auf der Festplatte. Und der Trend geht zu immer voluminöseren Spielen. (Kein Wunder, VGA-Bilder und tolle Musikdaten fressen fürchterlich Platz.) Wer hier nur über eine 20-MByte-Platte verfügen kann, hat so gerade noch Platz für ein zweites Spiel plus eine einsame Textverarbeitung nebst Datenbank.

Apropos Laufwerk. Normalerweise reicht ein 5¼-Zoll-Disketten-Laufwerk aus. Neuerdings werden die Spiele aber auch auf den robusteren 3½-Zoll-Disketten angeboten. Verbreiteter ist zur Zeit noch das große Laufwerk, aber das 3½-Zoll-Format ist stark im Kommen.

mh

Mit Edelkarte zu höchsten Musikgenussen

Neben der Sound Blaster,- der Adlib oder der Game-Blaster-Karte gibt es aber noch mehr Möglichkeiten, seinen PC in eine wahre musikalischen Traummaschine zu verwandeln.

Für absoluten Ohrenschmaus sorgt eine Musikkarte der Firma Roland mit dem technischen Namen: LAPC-1. Diese Steckkarte, die einfach in den PC eingesteckt wird, ist der Nachfolger des Roland MT-32-Sound-Moduls. Allerdings darf man auch nicht außer acht lassen, daß die LAPC-1-Reihe nicht gerade preiswert ist, und zum Lieferumfang keine zusätzliche Musik-Software gehört. Die LAPC-1-Karte kostet solo einen runden Tausender. Wer möchte kann sich aber auch das kompakte Sound-Modul CM-32L zulegen. Dieses ist ein externes Gerät und Sie benötigen zum Anschluß eine zusätzliche MIDI-Karte. Das treibt zwar den Preis etwas nach oben, (MIDI-Karte plus CM32L rund 1900 Mark) dafür können nicht nur für PC-Besitzer mit nachgerüsteter MIDI-Schnittstelle, sondern auch Atari-, Amiga- oder Mac-Besitzer das CM32L hervorragend nutzen.

Das LAPC-1 und CM32L bietet 128 vom MT-32 übernommene Instrumentalklänge. Außerdem gibt's zu den 30 digitale Schlagzeugsamples noch 33 neue und zum Teil erstaunlich lange Natursoundsamples. Von Tier- und Naturgeräuschen über Fußschritte, Türenquietschen und Frauenschreien ist bis hin zu diversem Schieß- und Maschinenlärm, alles vorhanden, was laut ist und sich toll anhört.

So wird beim z.B. Autorennspiel "Indianapolis 500" durch Verwendung der "Fabrikgeräusche" ein sehr realistischer Hintergrund eines Autorennens gewonnen — und natürlich in Stereo, das den räumlichen Effekt deutlich erhöht.

Für die Musiker unter Ihnen dürfte interessant sein, daß die Firma Roland das CM-32L und die LAPC-1 mit dem sog. Multi-Mode versah. Mit Einschalten des Gerätes verfügt man auf MIDI-Kanal 2 bis 9 praktisch über acht verschiedene Synthesizer und auf Kanal 10 zusätzlich noch über einen Drum-Computer mit Effektklängen. Somit stehen auf Anhieb neun zuverlässige Musiker zu Diensten, die Instrumente aller Stilrichtungen zum Teil wirklich hervorragend spielen. Hervorzuheben ist das breite Spektrum an den größtenteils wirklich brauchbaren Preset-Instrumenten.

Die gesamte Roland MT-32-Familie ist auf dem besten Wege, zum neuen Spielestandard zumindest im "High-End-Bereich" zu werden. Denn nicht nur, daß es schon eine ganze Reihe von Spielen gibt, die die Roland-Soundkarten Familie unterstützt. Die Firmen Sierra On-Line, Electronic Arts, Activision, Lucasfilm und andere namhafte Spielehersteller werden neben Adlib und Soundblaster zukünftig Roland-Karten unterstützen.

Übrigens ist auch aus diesem Grund ist das externe CM-32L durchaus auch für andere Computersysteme interessant.

Interessant dürfte für die Profimusiker da eher das Roland CM-64 Sound-Modul sein. Dieses Modul vereint die klanglichen Eigenschaften des CM-32L LA-Sound-Moduls

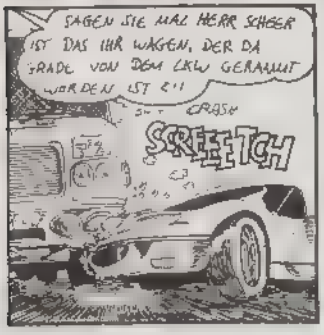
Schön: Roland CM32L mit allen Anschlüssen

STARBYTE

DAS COMIC

TEIL 3

* BUG = PROGRAMMFEHLER



...NUN WISSEN SIE, WARUM UNSERE PRODUKTE ETWAS GANZ BESONDERES SIND ...

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
[illegible]
Uhr. Ein Anruf genügt
[illegible]
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Vertrieb BOMICO
Am Südpark 17
6000 Kelsterbach

Starbyte Software Norderring 71 4630 Bochum Tel. 02347/68 04 60 Fax 02347/68 04 97

und des Preset-Samplers CM-32P in einem Gerät, was sich natürlich auch im Preis bemerkbar macht (2698 Mark). Das CM-64, ist maximal 63stimmig, wobei 14 Instrumente gleichzeitig gespielt werden können. Plus Drumsounds und Effekte. Leider werden die spezifischen Eigenschaften des CM64-Moduls derzeit nicht von Spieleherstellern genutzt.

Zudem dürfte der für den heimischen Geldbeutel doch recht happige Preis eine weite Verbreitung für den heimischen Bedarf verhindern.

Uta Hervolmh

Schnell, schneller, am schnellsten. Fliegen auf einem fixen AT in bunter Vollendung (A-10 Tank Killer/VGA)

20 Spiele, die in keiner Sammlung fehlen sollten

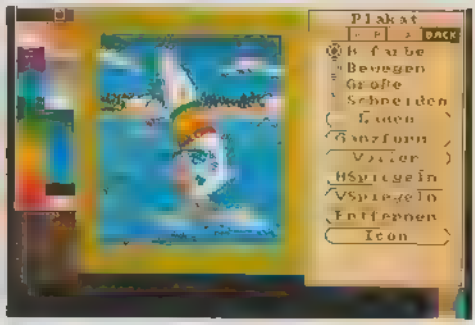
In dieser Tabelle sind 20 der besten PC-Spiele aufgeführt. Für jeden Geschmack ist etwas dabei, vom Sportspiel bis zur Flugsimulation. So können z. B. Hobby-Kapitäne mit dem vorzüglichen "Silent Service II" auf Tauchstation gehen. Golf-Puristen dürfen sich an "PGA-Tour Golf" als Bernhard Langer fühlen und Monsterkiller können mit "Curse of the Azure Bonds" finsteren Bösewichtern mit dem Schwert eines überbraten. Sie finden den Namen und das Genre des Programmes, mit welchen Grafikkarten das Spiel arbeitet, auf welchem Diskettenformat ist es erhältlich, welche Soundkarten unterstützt werden und mit was kann gespielt werden.

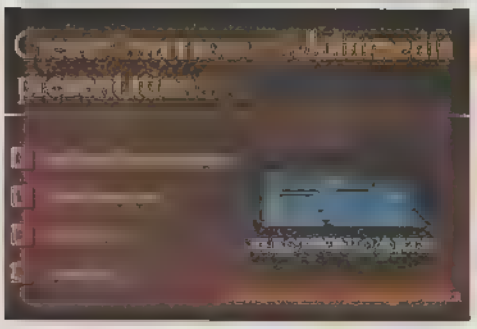
mh

Name	Genre	Hersteller	Preis ca.	Grafikkarte	Diskettenformat	Soundkarten	Joyst./Tast./Maus
Curse of the Azure Bonds	Rollenspiel	SSI	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3"	keine	Tastatur
Flight of the Intruder	Simulation	Spectrum Holobyte	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Grand Prix Circuit	Rennspiel	Accolade	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3"	keine	Tastatur, Maus, Joystick
Hero's Quest	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5¼" und 3"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Indiana Jones and the last Crusade	Adventure	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA	5¼" oder 3"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Indy 500	Rennspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
LHX Attack Chopper	Simulation	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" und 3"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
PGA Tour Golf	Sportspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Populous	Strategiespiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Adlib	Tastatur, Maus
Railroad Tycoon	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Silent Service II	Simulation	Microprose	130 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Sim City	Simulation	Maxis	100 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur, Maus
Space Quest II	Adventure	Sierra	140 Mark	Hercules, CGA, EGA	5¼" und 3½"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Starflight 2	Rollenspiel	Electronic Arts	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	keine	Tastatur
Sword of the Samura	Simulation	Microprose	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Roland, Adlib	Tastatur, Joystick
Their finest Hour	Simulation	Lucasfilm Games	100 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3½"	Adlib	Tastatur, Maus, Joystick
Ultima VI	Rollenspiel	Origin	120 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5¼" und 3"	Roland, Adlib, Sound Blaster	Tastatur, Maus
Wonderland	Adventure	Magnetic Scrolls	120 Mark	CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	Roland, Adlib	Tastatur, Maus
Xenon II	Action	Imageworks	85 Mark	Hercules, CGA, EGA, VGA	5¼" oder 3"	keine	Tastatur, Joystick

Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik





jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Computergrafik mit Animationsfunktion in Trickfilmartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geben Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher
Bestell-Nr. 54136
DM 249,–*
Update von Deluxe Paint I auf Deluxe Paint III.
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint II. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle und Animation. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.
Systemanforderungen
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen)
Bestell-Nr. 52586
DM 299,–*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.
Bestell-Nr. 52586J
DM 149,–*

Deluxe Print II
Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art, ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582
DM 199,–*

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar.

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

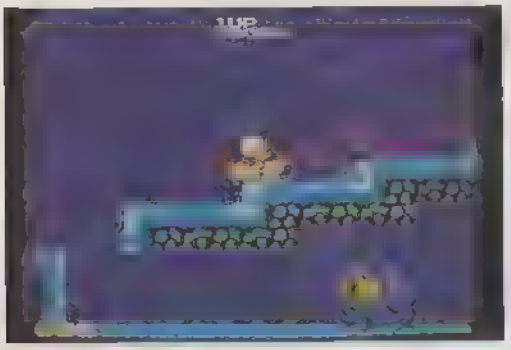
0214/009

WO BLASEN HURTIG RASEN

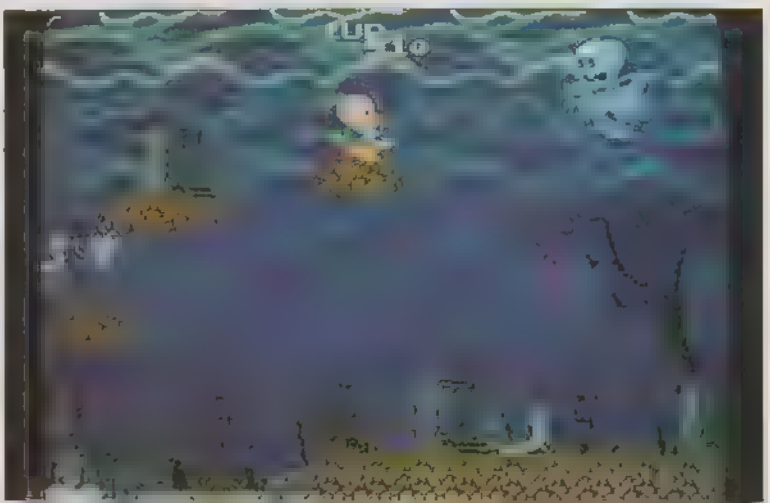
Bonze Adventure

Steht Ihr auf Jump-and-Run-Spiele, bei denen auch ein bißchen geballert wird? Habt Ihr eine Vorliebe für versteckte Extras? Haltet ihr "Son Son II" für eines der besten Spiele für die PC-Engine? Dreimaliges Bejahen dieser Fragen sollte dazu führen, daß Ihr zum Sparschwein greift, um die Anschaffung von Taitos neuestem Titel in Angriff zu nehmen. "Bonze Adventure" schlug sich schon in den Spielhallen wacker. Die quasi pixelgenaue PC-Engine-Umsetzung bietet sieben Levels, in denen Ihr einen glatzköpfigen Knirps steuert. Ein Feuerknopf dient zum Springen, der andere zum Ballern mit bunten Blasen.

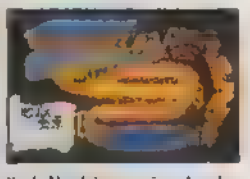
Die Levels werden meist horizontal gescrollt und stecken — wen wundert's? — voller Gegner. Die Spielstufen sind nicht sehr lang, aber recht unterschiedlich ausgefallen. So spaziert man z.B. am Anfang durch einen Friedhof, durchquert dann im Ruderboot einen Fluß und landet anschließend in einem feurigen Level voller tödlicher Abgründe. Beim geschickten Hüpfen und Schießen solltet Ihr auch scheinbar gewöhnliche Elemente der Hintergrundgrafik mit ein paar Salven eindecken. Hinter so manchem Felsen springt dann ein verstecktes Extra hervor. Neben Bonuspunkten, Extraleben und einem Schutzschild winkt Euch bessere Blasenmunition. Die Standardknaller sind blau und recht dünn. Andersfarbige Blasen haben eine begrenzte Anzahl Explosionen auf Lager (die einen Smart-Bomb-kompatiblen "Gegner-wegwisch-Effekt" haben). Man löst ihn aus, indem man beim Schießen das Joypad nach unten drückt. Erstrebenswert ist auch das Aufrüsten der Blasengröße. Je größer der Kuller, desto mehr Gegner könnt Ihr damit gleichzeitig einseifen. Euer drolliger Held hat drei Leben, mit "Continue" darf man außerdem zweimal im selben Level weiterspielen, nachdem sie alle verbraucht wurden. *hl*



Kleine Bootspartie im zweiten Level (PC-Engine)



Das abwechslungsreiche Abenteuer beginnt auf einem Friedhof (PC-Engine)



Nach Absolvierung eines Levels wird diese Karte gezeigt

Gut!

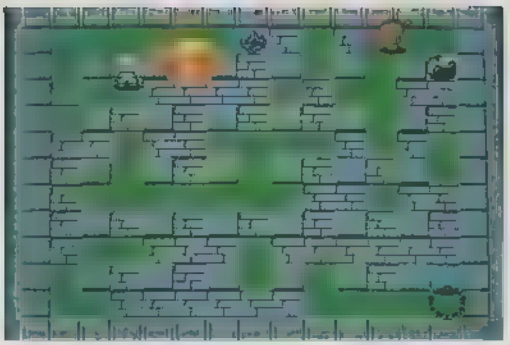
Wenn Japaner ein Jump-and-Run-Spiel für eine Videospielkonsole entwickeln, können Heimcomputerbesitzer nur neidisch an ihrer Tastatur rumfingern. Dann was Spielbarkeit angeht, haben amerikanische und englische Programmierer gegenüber ihrer fernöstlichen Konkurrenz noch einiges zu lernen. Taito's Automatenumsetzung um den niedlichen Bonze beweist es wieder einmal: So fair, so ausgewogen und so spielbar japanischer Software kann man die Frage nach dem Continue einfach nicht verwehren. Zugegeben: Abgesehen von den zahlreichen Musikstücken wird nicht viel Neues geboten, ein "Empfehlenswert" hat sich Bonze jedoch redlich verdient.

Gut!

Ein absolutes Spitzenspiel wie Son Son II ist mit dem Bonze Adventure zwar nicht vom Modulhimmel gefallen, aber es gehört eindeutig zur Oberklasse im Jump-and-Run-Genre. Die Levels funkeln nur so vor Geheimgängen und Feinschliff. Unfaire Stellen muß man nicht erdulden, doch kleine Unaufmerksamkeiten kosten rasch ein Leben. Die Ballerbälle prallen schön in der Gegend rum und mit etwas Übung könnt Ihr sie gezielt an Wänden abspringen lassen, um auf Umwegen Monster zu treffen. Ein nettes Modul, das einen kräftigen Spritzer "Vitamin X" vorweisen kann (jene magische Programmkomponente, welche immer wieder zu "noch einem Spielchen" verführt).

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		76%
Grafik: 73%	Sound: 64%	Schwierigkeit: mittel



Bumm! Bei Bomber Man hört die Freundschaft auf (PC-Engine)

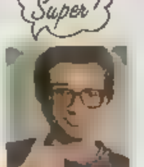
BOMBENSTIMMUNG

Bomber Man

Es gibt einen neuen Spieletrend: Vergeßt die Isolation vor der Flimmerkiste, gruppendynamische Erlebnisvielfalt ist angesagt. "Bomber Man" ist da erbarmungslos konsequent: Alleine kann man's nicht spielen, erst ab zwei Personen rührt sich was. Könnt Ihr ausreichend Mitspieler und Joypads vor dem Multi-Player-Adapter Eurer PC-Engine versammeln, dürfen bis zu fünf Personen gleichzeitig antreten.

Jeder steuert ein andersfarbiges Männchen über das Spielfeld. Per Feuerknopfdruck setzt Ihr eine Bombe ab, die nach wenigen Sekunden explodiert. Alle Steine (und Spielfiguren) im Detonationsradius werden vernichtet. Es gibt aber eine Reihe von bestimmten Steinen, die unzerstörbar sind und somit einen guten Schutzschild abgeben. Das Spielziel lautet kurz und schmerzlos, alle Mitspieler wegzubomben. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt einen Punkt, der Rest leckt seine Wunden und schwört Rache.

Hinter den zerstörbaren Steinen schlummert mitunter ein Extra. Je mehr Bombensymbole Ihr aufsammelt, desto mehr Bomben könnt Ihr gleichzeitig legen. Die kleinen Flammen sorgen dafür, daß Eure Bombenexplosionen eine größere Reichweite erlangen — eine ernsthafte Gefahr für Freund und Feind, denn so manches leichtsinnige Sprite wurde schon von seiner eigenen Bombe geröstet. *hl*



Mit zwei Spielern ist es gut, mit dreien bombastisch stark und mit vier oder fünf Leuten mausert es sich zu einem der größten Späße, seit es Videospiele gibt. Bomber Man zeigt, daß auch ein denkbar einfaches Spielprinzip für lustvoll quietschende Joypads sorgen kann. Das muntere gegenseitige Wegpusten im trauten Freundeskreis provoziert Lacher, Flüche und vor allem jede Menge Motivation. Es ist allerdings schade, daß Solopartien gegen Computergegner nicht vorgesehen sind. Kein Multi-Player-Adapter sollte dieses Prachtstück missen. Die Arbeitsmoral in unserer Redaktion hat es jedenfalls gründlich hingerichtet.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE **81 %**

Grafik: 38 % Sound: 62 % Schwierigkeit: leicht

RSE Electronic
Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

Amiga Atari ST PC 5¼

[illegible]

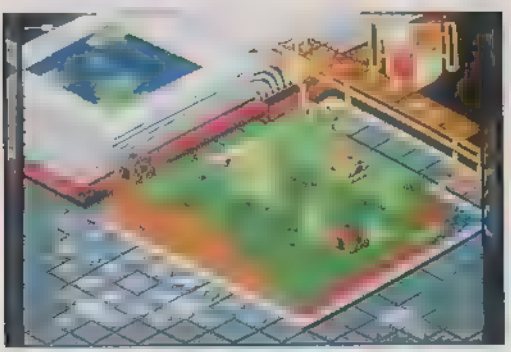
Spiele für CPC

Cass. Disk

[illegible]

Karolinenstraße 71 Tel. (02305) 74107 4620 Castrop-Rauxel

[illegible]



Schaffe schaffe Häuste baue... (Mega Drive)

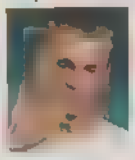
Noch bleibt der weise Zenmeister ruhig. (Mega Drive)

GÖTTLICH

Populous

Als Ninjas, Wonderboys oder Sternenkämpfer sind Videospieler zwar die uneingeschränkten Beherrscher ihrer Monitore, zum waschechten Gott konnten es bisher jedoch nur Computerbesitzer bringen. Diese düsteren Zeiten sind nun vorbei. "Populous", All-Time-Classic und Straßenfeger des englischen Software-Hauses Bullfrog, gibt's jetzt auch für das Mega Drive. Für alle, die die letzten Jahre am Nordpol verbracht haben, hier noch einmal ein paar Worte zur Handlung. Zwei Götter (der eine sind Sie, der andere ist computergesteuert) kämpfen um die Herrschaft über insgesamt 500 Welten. Das Besiedeln, Erobern und Verteidigen der von Ihnen gestalteten Kontinente überlassen Sie Ihren Anhängern. Diese sind als kleine, reizend animierte Sprites dargestellt. Sie bauen Dörfer, Städte und Festungen, scharen sich auf Befehl um Ihren Hohenpriester oder bekämpfen Sprites der anderen Glaubensrichtung. Zum Dank sorgen Sie durch Absenken oder Anheben ganzer Landstriche für den nötigen Lebensraum Ihres Volkes. So können immer größere und kultivierte Siedlungen erbaut werden. Je mehr Anhänger Ihrer Person huldigen, desto größer wird auch Ihr "Mana"-Vorrat. Erdbeben, Vulkanausbrüche und die Entsendung todbringender Kreuzritter, mit genügend Mana können Sie es über ein ausgefeiltes Icon-System so richtig krachen lassen. *wl*

Super!



Die Mega-Version des göttlichen Strategiespiels gleicht dem Ur-Populous wie ein Kreuzritter dem anderen. Lediglich die Icons fürs Speichern der Spielstände, die Musik und den 2-Spieler-Modus sucht der Kenner vergeblich. Leider herrscht es sich mit dem Joypad nicht ganz so flüssig wie mit der Maus, der Spielbarkeit tut das keinen Abbruch. Der überzeugteste Atheist kann bekehrt werden. Populous gehört in jede Spielesammlung, aus dem Mega Drive hätte man jedoch mehr herausholen können.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 86%

Grafik: 77% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel

DIE HOHE KUNST DES PRÜGELNS

Budokan

In diesen Tagen brachte der amerikanische Software-Riese Electronic Arts die ersten Umsetzungen bekannter Computerspiele für die Wunderkonsole Mega Drive auf den Markt. "Budokan" ist einer der Electronic-Arts-Titel, dem die Ehre zuteil wurde, auf Modul verewigt zu werden. Zu Recht. Budokan gehört sicherlich zu den komplexeren Kampfsportspielen. Während der ersten Hälfte des Spiels studiert man in einem fernöstlichen Trainingscamp eifrig verschiedene Waffen und Kampftechniken. Hat man sich schließlich mit Karate, Nunchacko, Bo und Kendo vertraut gemacht und erste Kämpfe gegen die computergesteuerten Lehrmeister siegreich beendet, kann man direkt in den zweiten Teil von Budokan einsteigen. Zwölf der besten Kampfsportler der Welt warten darauf, in fairem Wettkampf vom Spieler besiegt zu werden.

Vier Disziplinen mit je ca. 30 verschiedenen Bewegungsabläufen, diverse Trainingsmodi, eine Zweispieleroption sowie Steckbriefe und Bilder für jeden der zwölf Turniergegner wurden getreu der Computerversionen auf Modul gebannt. Übernommen wurde natürlich auch die "Wahl der Waffe" im Wettkampf, sowie der mysteriöse "Ki"-Wert, eine Art Barometer für kosmische Energie, der bei Budokan die Konzentration und seelische Ausgeglichenheit des Kämpfers anzeigt. Einfacher ausgedrückt: je mehr Ki, desto brutaler der Handkantenschlag. *wl*

Gut!

Auch bei Budokan verzichtete Electronic Arts darauf, das Mega-Drive auszureizen. Wenn man von einem kleinen Intro und einer etwas deplazierten Zwischensequenz absieht, hat sich nicht viel verändert. Nach wie vor verprügeln sich edel animierte Sprites mit Faustschlägen, Fußtritten und Nunchackos, nach wie vor quälen deftige Schlaggeräusche und realistische Schmerzensschreie die Lautsprecher. Wer schon immer wissen wollte, ob ein waffenloser Karateka einen kendoschwingenden Meister auf die Matte legen kann, ist mit der bislang einzigen Kampfsportsimulation fürs Mega Drive gut bedient.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

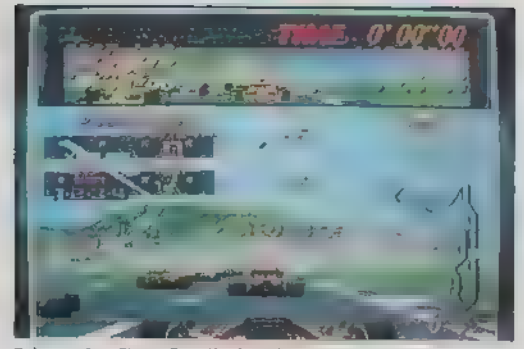
MEGA DRIVE 73%

Grafik: 73% Sound: 56% Schwierigkeit: einstellbar

Super Monaco GP

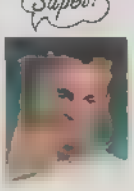
Obwohl neue Rennspiele namhafter Hersteller auch in den letzten Monaten wieder Modulschächte und Disketten-Laufwerke überschwemmten hat sich am Urallspielprinzip nichts verändert. Der Bildschirm ist die Windschutzscheibe, andere Autos kennt man nur von hinten und nehmen als Lenken, Bremsen, Gasgeben und Schalten braucht man keinesfalls zu tun. Daß sich trotz meist sehr hoher Fahrgeschwindigkeit die Distanz zu Bergen, Wäldern und Seen im Hintergrund niemals verändert, gehört für einen waschechten "Pole Position"- oder "Final Lap"-Freak zu den grundlegendsten Naturgesetzen. In der Spielhalle oder im Wohnzimmer fährt man eben bestenfalls im Kreis. Auch Segas "Super Monaco GP" bricht nicht mit der Tradition. Verwendete das Automatenvorbild noch Riesenmonitor und hammerharte Grafikroutinen, steht die Heimversion dagegen eher aus wie Pole Positions großer Bruder. Das Fahren selber besteht aus den obengenannten Standards. Kann ein in jeder Runde abnehmendes "Position Limit" nicht gehalten werden, ist das Rennen gelaufen. Man verfügt über Tachometer verschiedene Chronographen und eine Karte der Strecke, auf der auch die Positionen aller Fahrzeuge zu finden sind. Das obere Drittel des Bildschirms enthält einen mächtigen Rückspiegel der Marke "Super Cinemascope". So kann man abgeschossene" Wagen der Gegner noch eine ganze Weile rauchend hinter dem eigenen Fahrzeug hertrudeln sehen. Der eigene Flitzer ist zum Glück so robust, daß er Kollisionen auf Ausfluggeländern meist unbeschadet übersteht.

Kennt man die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Motoren und zwischen Automatik- und Schaltgetriebe sowie den Qualifikationslauf noch vom Automaten, packten die Sega-Entwickler für ihre Mega Drive-Version noch einen kompletten WM-Modus aufs Modul. Sollte das sonnige Monte Carlo dem Piloten keine echte Herausforderung mehr bedeuten, kann er so auf eine ganze Menge neuer Rennstrecken, auf Aufwärmrunden und Boxenstops zurückgreifen. Letzterer wird einem übrigens nach entsprechenden Ausrutschern und Kollisionen automatisch von der eigenen Boxermannschaft nahegelegt. Erstmalig hat man auch das zweifelhafte Vergnügen, einen der Mitbewerber persönlich kennenzulernen oder von ihm sogar zum Duell auf Rennstrecken in den Staaten, Großbritannien, Deutschland oder Japan gefordert zu werden. Natürlich fehlt während einer solchen WM auch das authentische Punktesystem nicht. Setzt man seinen Flitzer regelmäßig in die Leitplanken oder auf die hinteren Plätze, droht der Rausschmiß aus dem Team. Bisher hat jedoch bei "Super Monaco GP" glücklicherweise auch der größte Pechvogel eine neue Chance in neuem Team gefunden. wr

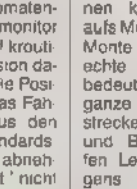


Ruhe vor dem Sturm. Der elfte Startplatz ist ergattert (Mega Drive)

Gegenüber dem Automatenvorbild hat Segas Super Monaco GP zwar einiges an spektakulärer 3D-Grafik verloren, dafür packten die Entwickler einen kompletten Formel-1-Weltmeisterschaftslauf in das Modul. Mit einem Automatikgetriebe ist der Einstieg in den Rennzirkus schnell gefunden, echte Männer fahren natürlich nur mit tückischem Schaltgetriebe. Trotz hübscher Hintergründe und flammender Turbofeuer präsentiert sich das Spiel grafisch und akustisch eher unauffällig. So lag es auch nicht an der Aufmachung, daß ich nächtelang vor dem Bildschirm klebte. Es ist mir jedoch selten ein so extrem spielbares Programm unter die Finger gekommen. Auf "Easy" kamen bei Super Monaco schon nach wenigen Minuten erste Suchtgefühle, auf "hard" kämpfte ich noch tagelang um eine gute Plazierung. Fair ist auch, daß die leicht zu handhabenden Automatikrenner wesentlich weniger Kraft unter der Haube haben als die tückischen Wägen mit Handschaltung. Super Monaco GP von führenden Bleifüßen empfohlen.



Schau an, schau an, endlich ein vernünftiges Autorennspiel fürs Mega Drive. Natürlich klotzt Super Monaco GP nicht mit so gewaltiger Grafik wie das Spielhallenvorbild, bietet aber gepflegtes 3D und viel Übersicht im extrabreiten Rückspiegel. Die Grand-Prix-Saison mit dem Paßwort-System spielt man recht gerne, denn immer nur in Monaco rumzudrehen wird auf Dauer etwas langweilig. Ein solides Rennspiel, das mich letztendlich nicht ganz begeistert. Die Grafik ist anständig, doch die Rennatmosphäre eher lau. Das Motorradrennen "Super Hang-On" ist um eine Gangschaltung besser.



STECKBRIEF

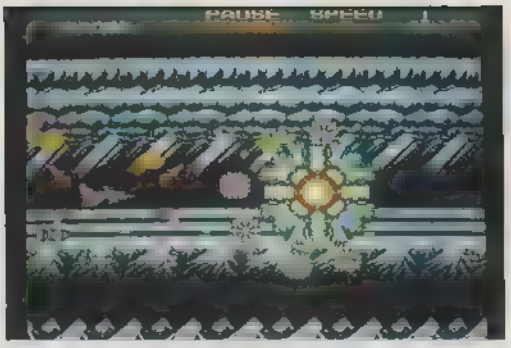
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **73%**

Grafik: 67% Sound: 62% Schwierigkeit: einstellbar

Aus dem Rennfahreralltag: Kampf im verderen Mittelfeld bei 320 km/h, Tunnelfahrt und Motorschaden (Mega Drive)

Der Moonwalker als wandelnde Staubschleuder (Mega Drive)

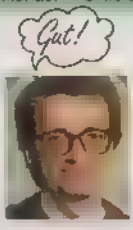


Lasches Ballerspiel mit lauen Extras: XDR (Mega Drive)

SMOOTH CARTRIDGE

Moonwalker

A-Hu! So mancher hat ihn schon geübt, den Michael-Jackson-Hüftschwung, federnd und geschmeidig aus dem Becken perlend. Das große Vorbild könnt Ihr jetzt per Mega Drive elegant über den heimischen Bildschirm tänzeln lassen. Die Sega-Interpretation des Michael-Jackson-Spielfilms "Moonwalker" hat gottlob nichts mit der schaurigen Computerspielversion zu tun. Auf dem Mega Drive steuert Ihr Michael durch fünf grafisch unterschiedliche Szenarien, die in je drei Unterlevels geteilt sind. Ziel in jeder Stufe ist es, alle Kinder zu befreien, die der böse, böse Oberbösewicht entführt hat. Zitternd kauern die armen, blondbezopften Hascherl am Boden, doch sobald sie von Michael berührt werden, schwenken Sie begeistert den Teddybär und sind befreit. Um alle Kids zu finden, solltet Ihr durch Joypaddruck nach oben hinter Türen, Fenstern und Büschen (in späteren Levels gar hinter Grabsteinen) nachsehen. Gangster, Schläger, Zombies und andere Rüpel sind hinter Michael her, doch er kann durch gezielten Einsatz einer Portion magischen Staubs die Angreifer umhauen. Besonders effektvoll ist der Wurf des in Bumerang-Manier zurückschwirrenden Killerhuts. Jedes der fünf Szenarien wird mit einem Michael-Jackson-Hit unterlegt. Das "Greatest Hits"-Repertoire des Moduls spielt auf mit "Smooth Criminal", "Beat it", "Another Part of me", "Billie Jean" und "Bad". *hl*



"Bad" ist die Videospielumsetzung von Moonwalker keineswegs. Die Programmierer haben eine recht geschickte Mischung aus Filmelementen und solidem Actionspielprinzip hingelegt. Das weißgewandete Jackson-Sprite tänzelt elegant über den Bildschirm, und die Musik ist technisch hervorragend gelungen. Man wippt angetan mit und ist von den Songs nie genervt. Das Spiel selber bietet solide Unterhaltung, aber wenig Neues und ist zu leicht. Selbst wenn Ihr den höchsten Schwierigkeitsgrad wählt, spielt Ihr Moonwalker zu schnell durch. Davon abgesehen ein anständiges Modul für Michael-Jackson-Fans.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

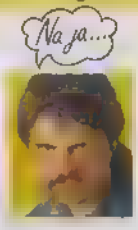
MEGA DRIVE		[illegible]
Grafik: 62%	Sound: 83%	Schwierigkeit: leicht

KRANKER KLON

XDR

Kaum gibt's die phänomenale Bildschirmballerei "Thunderforce III" für das Mega Drive, folgen schon die ersten Nachahmer. "XDR" (steht für X-Dazedly-Ray) schlägt in die gleiche Kerbe wie das Vorbild. Durch rund sechs horizontal scrollende Levels müßt Ihr ein Raumschiffsprite steuern und dabei auf alles ballern, was sich bewegt. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, fängt Ihr mit einer Minimalbewaffnung an, die aber im Laufe des Spiels durch Aufsammeln verschiedener Extrasymbole verstärkt werden kann. Insgesamt gibt es fünf Waffensysteme, die jeweils in drei Stufen ausbaubar sind. So hinterlassen einige Feindschiffe Symbole für die verschiedenen Zusatzwaffen. Ein "B" steht zum Beispiel für einen verbesserten Normalschuß, ein "L" für einen prächtigen Laser, ein "W" für besonders durchschlagskräftige Energiestrahlen und ein "M" für Raketen. Diese feuern in der ersten Stufe nur nach unten, dann auch nach oben und nach hinten. Zusätzlich könnt Ihr mittels "O" noch bis zu zwei Beiboote an Euer Schiff andocken, die ebenfalls munter vor sich hin schießen. Abgerundet wird die Extrasammelei mit einem Schutzschild, der besonders gut für den jeweiligen Level-Endgegner zu gebrauchen ist.

Wie schon bei den Mega-Drive-Modulen üblich, gibt's auch bei XDR ein Menü, in dem Ihr die Anzahl der Schiffe und den Schwierigkeitsgrad einstellen könnt. *mh*

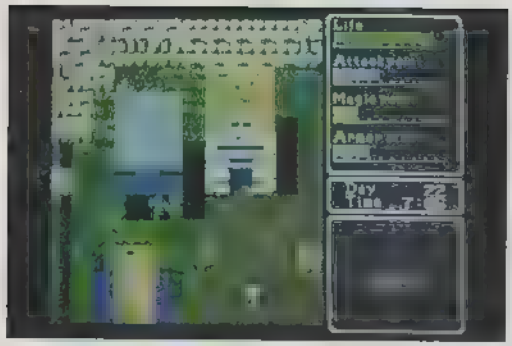


Wo "Thunderforce III" für gestiegenen Adrenalinhaushalt und für ungetrübtes Ballervergnügen gesorgt hat, steht bei "XDR" der Kampf mit dem Schlaf im Vordergrund. Ein paar simple Extras, Feindformationen, die dem Actionfreund ein mudes Lächeln abringen und eine recht einfallslose Grafik lassen XDR im Actionmittelmaß versinken. Wie man es außerdem geschafft hat, auf dem Mega Drive für ein solch erbärmliches Ruckelscrolling zu sorgen, ist mir absolut schleierhaft. Die Firma Unipacc, die für XDR verantwortlich ist, sollte lieber noch mal eine Runde "Thunderforce III" spielen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Unipacc, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		[illegible]
Grafik: 59%	Sound: 48%	Schwierigkeit: mittel



Der C 64-Emulator auf dem Mega Drive: Super Hidalyde (Mega Drive)

ICH WOLLT' ICH WÄR' EIN HELD

Super Hidalyde

Das Feenland steckt in Schwierigkeiten. Erdbeben, Vulkanausbrüche und Monsterhorden haben das einst friedliche Gebiet in eine Öde verwandelt. Die Einwohner leben in ständiger Angst vor dem unbekannten Bösen. Nur ein zünftiger Edelmann kann den finsteren Mächten (höchst originell) Einhalt gebieten.

Natürlich übernehmt Ihr diese Rolle in dem neuesten Mega-Drive-Rollenspiel "Super Hidalyde". Am Anfang dürft Ihr aus vier Berufsklassen (Krieger, Dieb, Zauberer oder Mönch) Euren Traumhelden herauspicken. Je nach gewähltem Beruf hat Eure Spielfigur verschiedene Eigenschaften. So kann der Krieger zwar prächtig draufhauen, ist aber beim Zaubern äußerst mies. Ein große Rolle spielt in diesem Spiel der realistische Zeitablauf (24 Stunden Spielzeitrhythmus) und das Gewicht mitzuschleppender Gegenstände (ist das Schwert zu schwer, kommt der Charakter nicht voran).

Gold, um wichtige Gegenstände in Läden zu kaufen und Erfahrungspunkte zum Befördern und Magieerwerb erhaltet Ihr durchs Plätten von Monstern. Hier ist aber zwischen guten und bösen Monstern zu unterscheiden. Das komplette Spielfeld wie Städte, Dungeons und Wildnis wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Leider wird nicht gescrollt, sondern quasi umgeblättert. Euer Spielstand wird beim Übernachten in einer Gaststätte automatisch abgespeichert. *mh*

Geht so

Heiliger Rollenspieler, was ist denn das? Technisch ist "Super Hidalyde" eine mittelschwere Katastrophe: Kein Scrolling, Winz-Sprites, magerste Grafiken im Micker-Look und ein nicht gerade origineller Sound versetzten einen in die Computersteinzeit zurück. Spielerisch wird's dafür etwas besser. Super Hidalyde bietet nach geraumer Warmspielphase genügend Stoff, um sich einige Tage zu unterhalten. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch angesetzt. Durch den Tagesrhythmus und das Gewichtsproblem mit den Items haben gerade am Anfang Rollenspieleinsteiger arge Probleme.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Seismic, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		61 %
Grafik: 16 %	Sound: 49 %	Schwierigkeit: schwer

Bachler Computersoftware

AMIGA	Preis
[illegible]	[illegible]

ATARI ST	Preis
[illegible]	[illegible]

ATARI ST (Forts.)	Preis
[illegible]	[illegible]

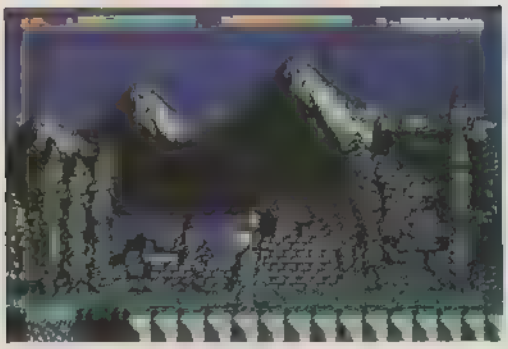
IBM + kompatible	Preis
[illegible]	[illegible]

ATARI ST	Preis
[illegible]	[illegible]

Commodore 64	Preis
[illegible]	[illegible]

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme. 5 DM oder portofrei per Vorkasse, per Scheck. Ab 100 DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 - Postfach 1113
D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637



Wenig Action, viel Frust (Mega Drive)

Wenn er fällt, dann schreit er (NES)

AUSSERST MÜHSAM

Shiten-Myooh

Da machen sie sich auf, die vier tapferen Krieger: Kotarou schlenzt süß den Suriken, Ayame wirft wuchtig Bömbchen, Kidenbou schleudert bildschöne Blitze, und Senshi rou läßt lässig den Laser brutzeln — zum Wohle der Menschheit und zum Schaden der gegnerischen Sprites (, und keiner weiß, worum's geht, weil die Anleitung wieder in japanisch ist). Die Bomben, Laser und Surikens flutschen den Helden nur so aus der Hand, wenn man den Feuerknopf gedrückt hält, braut sich innerhalb weniger Sekunden ein kleines Feuerwerk zusammen, das dem Gegenüber nicht gut bekommt. Wenn man jetzt noch bestimmte Extras aufsammelt, die wie rote Glühbirnen aussehen, bekommt man sofort mehr Energie und muß nicht so lange das Knöpfchen drücken, bis der edle Feuerzauber erscheint. Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kann man zwischen den Recken hin- und herschalten.

Sechs Level stehen zu Beginn des Spiels zur Auswahl: die kahle Steinwelt, der steile Berg, die saftige Wiese, die gefährliche Straße, das üble Hafenviertel und zu guter Letzt die Welt der Zukunft. Man wählt zu Beginn des Spiels eine aus, drei weitere Welten in denen es besonders wüst zugeht, kommen dran, wenn man die ersten sechs hinter sich hat. Da man das normalerweise nicht in einem Anlauf schafft, gibt's die ersten sechs Level lang unbegrenzt Continue. *al*

Spätestens beim ersten Obergegner wird die große Schwachstelle klar: Die Figuren agieren viel zu langsam, als daß man den heranpfeifenden Schüssen ausweichen könnte. Auch wenn man zwischen den Fähigkeiten der Charaktere hin- und herschaltet, ist spätestens beim dritten Obermotz erst einmal Schluß. Man kann die Level überleben, wenn man sich Pixel für Pixel nach vorne tastet — aber macht das noch Spaß? Außerdem stürzen sich die Gegner in wirren Formationen auf die vier Helden, das ganze Spiel wirkt zusammengestückelt, dazu dudelt eine flache Musik — So nicht, da gibt's besseres für Mega Drive.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sigma, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 38%

Grafik: 35% Sound: 44% Schwierigkeit: schwer

KEINER SPRINGT FEINER

Impossible Mission II

War die Currywurst verdorben? Verschwand seine Katze? Bekam er keine Karten für die Salzburger Festspiele? Was immer passierte: Elvin Atombender ist so sauer, daß er in drei Stunden die Welt in Stücke sprengen will. Er hat sich in einem Turm verschanzt und öffnet nicht mal auf die Aufforderung "Achtungachtung, hier spricht die Polizei!". Die Lage ist ernst. Sie müssen also rein. Das Gebäude besteht aus acht Türmen, in denen es wiederum bis zu sechs Räume gibt, deren Einrichtung Sie penibel untersuchen sollten. Entweder finden Sie Zahlen, Extras oder gar nichts. Hat man die richtigen Zahlen zusammmen, spuckt der Handgelenkscomputer eine Kombination aus. Mit der gehen Sie in den Raum mit dem Safe, öffnen ihn, entnehmen eine Kassette und auf geht's in den nächsten Level.

Wenn's nur so einfach wäre. Denn Elvin ist Elektronikspezialist. Überall im Komplex patrouillieren seine Roboter, die Ihnen an die Lederhaut wollen. Und jetzt kommen die Extras ins Spiel. Sie können mit ihnen die Roboter kurzzeitig deaktivieren, Lifte verstellen, Minen legen oder anderen Unfug treiben. Balkern geht nicht, dem Agenten liegen keine Handfeuerwaffen. "Impossible Mission II" ist die Umsetzung des Epoxy-Hitnachfolgers aus dem Jahre 1989. Einen ausführlichen Test der Computerversion findet Ihr in *POWER PLAY* 8/88. *al*

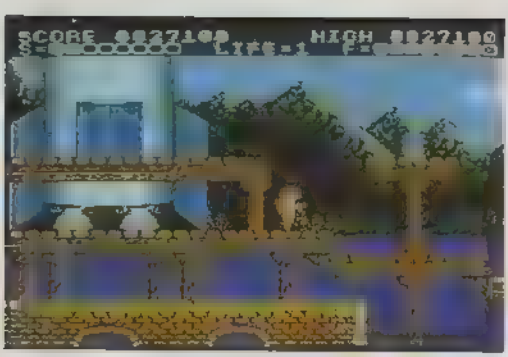
Obwohl die Nachfolger zum Klassiker "Impossible Mission" vorletztes Jahr mit neuen Extras und neuen Robotern aufgepoliert wurde, wirkt das Spiel etwas angestaubt. Die Nintendo-Umsetzung wurde zwar mit sehr viel Liebe programmiert (es gibt nur minimale Unterschiede zur Computerversion), trotzdem hat das Genre heute Interessanteres zu bieten. Wer einen Veteran schreien und springen sehen will und intelligente Plattformspiele mag, sollte sich das gute Stück zulegen — gut spielen läßt sich allemal. Außerdem Seiten hat ein Sprite so markerschütternd gebrüllt, wenn es in einen Abgrund stürzt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: S.E.I., Zirka-Preis: 80 Mark

NINTENDO 78%

Grafik: 70% Sound: 45% Schwierigkeit: mittel



Auf dem Mond läßt's sich gut springen (Nintendo)

KOMIKER IM WELTALL

Captain Comic

Standardabenteuer im Plattformland. Die rauschbärtigen Oberweisen des Planeten Osmic wurden ihrer prachtvollsten Geschmeide beraubt. Da just in diesen Tagen große Feierlichkeiten auf dem Programm stehen, wurde der sagenhafte Captain Comic, ein dickicher Gnom im unmodischen Raumanzug, mit der Suche beauftragt. Nicht leicht, haben sich die gemeinen Programmierer dieses Jump'n'Run-Spielchens doch sowohl Continue-Möglichkeit, als auch einstellbare Schwierigkeitsstufen gespart. Anfangs läuft der Weltraumheld noch gänzlich unbewaffnet durch die sieben horizontal scrollenden Landschaften des Planeten Osmic. Eine Waffe ist jedoch schnell gefunden. Rührt sich dann im "steinernen Wald" oder gar in der "Höhle der blinden Kröte" irgend etwas, darf geschossen werden, ansonsten gilt es, geschickt von Plattform zu Plattform zu hopsen. Wo viele Feinde lauern, sind natürlich auch die Bonusgegenstände nicht weit. Schutzschilder, Extraleben und ein Paar Sprungstiefel warten nur darauf, vom Captain aufgesammelt zu werden. Ein magisches Zielwasser darf als Extrawaffenersatz herhalten. Unverbesserliche Bleifinger sollten sich bei diesem Arcade-Adventure jedoch ein wenig zurückhalten. Penetrantes Dauerfeuern überlastet den Energiegenerator der eigenen Waffe. Unangenehme Feuerpausen sind die Folge. *wi*

Geht so

Frage: Was kann ein waschechter Held der Galaxien? Antwort: In zwei Richtungen laufen, hüpfen und mit einer lächerlichen Kartoffelpistole bunte Wattekügelchen verschießen. Den Eindruck gewann ich zumindest nach einigen Spielstunden. Der Captain selbst sieht ziemlich mickrig aus, die Hintergrundgrafik ist meist recht bieder und die verschiedenen Musikstücke taden eher zu einem Nickerchen, als zu wilder Schatz- und Monsterhatz ein. Trotzdem: In Sachen Spielbarkeit läßt der pummlige Captain so manchen Ninja stehen. Witzig auch die Spielanleitung: Im Spiel selber ist weniger Originalität zu finden.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Akklaim, Zirka-Preis: 90 Mark

NINTENDO 52%

Grafik 55% Sound 44% Schwierigkeit mittel

KORONA SOFT

KORONA-SOFT
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Hotline

SOFTWARE

Spitzentitel – sooo günstig!

	C 64 D	Atari ST	Amiga	IBM
Anarchy	–	[redacted]	59,90	–
[redacted]	–	79,90	89,90	–
Deliverance	49,90	–	–	–
Dragon Flight (Lim. Edition)	–	79,90	79,90	–
Dragon Wars	[redacted]	–	79,90	[redacted]
Dungeon Master	–	79,00	[redacted]	99,00
F19 Stealth Fighter	–	[redacted]	89,90	119,00
[redacted]	–	–	69,90	–
Kick Off II	[redacted]	69,90	69,90	–
Klax	[redacted]	59,90	[redacted]	79,90
[redacted]	[redacted]	79,00	79,00	79,00
Oil Imperium	43,00	61,00	61,00	[redacted]
Pirates	53,00	79,00	79,00	79,00
[redacted]	[redacted]	53,90	61,90	–
Shadow of the Beast II	–	–	[redacted]	–
Silent Service II	–	–	–	[redacted]
Sim City	–	[redacted]	[redacted]	[redacted]
The Gold of the Aztecs	–	59,90	[redacted]	79,90
Their finest Hour	–	89,00	[redacted]	89,00
Time Maschine	[redacted]	79,90	79,90	–
UMS (Univ. Mil. Sim.) II	–	[redacted]	[redacted]	[redacted]
Wings	–	–	89,90	–
Wings of Death	–	79,90	79,90	–
Zak McKracken	61,00	79,00	79,00	79,00

Endlich: Die offizielle europäische Version **SEGA MEGE DRIVE** incl. Altered Beast 499,00

Spielen wo immer man will, **Tragbares Telespiel-Gerät GAME BOY** incl. Tetris 169,00

Speichererweiterung für Amiga 500 umschaltbar / mit Uhr 169,00

[redacted] **für Ihren PC: AD-Lip** 299,90
Sound-Blaster (Version 1.5) 449,00

Wir haben für Sie ständig über 3.000 Programme am Lager. Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an oder noch besser: Besuchen Sie uns in Gütersloh, Carl-Bertelsmann-Str. 53. Auf 400 qm zeigen wir eine einmalige Spieleauswahl für alle wichtigen Computer.

Penguin Wars

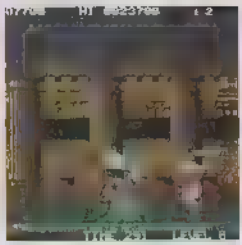
"Penguin Wars" ist ganz einfach: Ihr müßt nur zehn Bälle innerhalb von 60 Sekunden auf die andere Seite des Spielfelds rollen. Leider hat Euer Gegenspieler die selbe Absicht. Trifft Eure Kugel den Gegner, dann fällt er für ein paar Sekunden in Ohnmacht. Ihr könnt gegen fünf unterschiedlich starke Gegner spielen, oder, über Video-Link, gegen einen Freund antreten. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nexoft
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 41 %

Grafik: 29 % Sound: 33 %

POWER WERTUNG: 41 %



Rastan Saga II

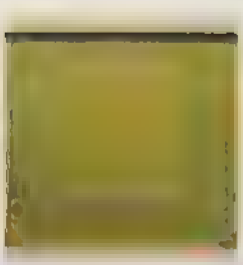
Oje, jetzt hat Taito auch die Mega-Drive-Version dieses Jump-'n-Run-Spiels verhunzt. Die Sprites sehen auf den ersten Blick zwar ganz gut aus, an Animationsphasen wurde jedoch kräftig gespart. Das schnarchige Spielprinzip und die peinlichen Soundeffekte kennt man schon von der PC-Engine-Version, einzig die Hintergrundmusik vermag angenehm zu überraschen. *wl*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 39 %

Grafik: 36 % Sound: 27 %

Schwierigkeit: mittel



Ishido

In dieser Ausgabe testen wir im Computerspielebereich ausführlich die PC-Version von "Ishido".

Die Game Boy-Umsetzung bietet das gleiche kluge Tüftelspielprinzip. Es ist sicher nicht einfach, auf dem [illegible] weiß Schwarzdisplay des Game Boy die Symbole auseinanderzuhalten, aber die Programmierer haben die Farbe mit halbwegs erträglich gelöst.

Wem der Satz Spielsteine nicht übersichtlich genug ist, kann zwischen zwei weiteren, darunter auch die originalen Ishidosteine, umschalten. Auch bei der Hintergrundmusik darf gewählt werden. Die nette, aber nicht umwerfende Musikstücke stehen zur Auswahl. Ishido kann man alleine, mit einem Freund oder gegen den Computergegner spielen. Der Computergegner ist ein schlauer Fuchs, der nicht so einfach zu besiegen ist. Je besser man selber spielt, desto besser scheint er zu werden.

Leider fehlt eine High Score-Liste. Eine Batterie zum Speichern blieb dem Modul versagt, so daß man seinen Scores immer noch auf einen Zettel notieren muß. Auch das Drakel ist verschwunden, diese Ishido-Version beantwortet also leider keine Fragen zur Weltpolitik ("Wann kracht's?"), Freundin ("Wann kracht's?") oder neuen Autos ("Wann kracht's?").

Wer auch unterwegs ohne sein Ishido nicht leben kann, ist mit der Westentaschenversion gut bedient. Gegenüber der Computerversion muß Ihr zwar bei der Spielmarkeit keine Abstriche machen, dafür aber beim Spielkomfort.

Denkspor-Freunde und kluge Köpfe sollten sich dieses Modul anschaffen. Trotz der Einschränkungen ist Ishido eine runde Sache mit Pfiff. *ai*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ascii
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 80 %

Grafik: 34 % Sound: 56 %

Schwierigkeit: mittel

Quickgoy
Die neuen Modelle 90/91
für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC
SV 127 Top-Star
Der superrobuste im Acrylglas-Gehäuse mit slow-motion-Funktion
SV 128 Megaboard
mit 2 Stopuhren 10 Microschaltern und slow-motion
SV 401 SG Fighter
für alle SEGA-Consolen – auch für Nintendo erhältlich
optimale Spielfreude
SV 500
SV 510
Diskettenbox
Future-line für 3,5"- und 5¼"-Disketten
...natürlich von Jöllenbeck
Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften

Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

Köln Messe,
Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09. 11.-11. 11.90
9:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Tageskarte 09. 11.-11. 11.90
Schüler/Studenten: DM 10.-
Erwachsene: DM 15.-

Fachbesucherkarte: DM 35.-
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie

Information

Ami Shows

Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
8011 Vaterstetten
Fax 08106-34094

Es gibt gute und schlechte Spiele. Richtig — aber eigentlich auch falsch. Solch brachiale Schwarzweißmalerei ist nicht fair. Ist ein Spiel nur "gut", gar "sehr gut" oder eine absolute Zierde jeder Sammlung (und wird von uns dann mit der güldenen "Besonders empfehlenswert"-Medaille geschmückt)? Auch bei der finsteren Seite der elektronischen Unterhaltung muß differenziert werden. Es gibt Titel, die man zur Not spielen kann, welche, die schnell langweilig werden und sogar "Prachtexemplare", die spontane Pfuis und einhelliges Abwinken ernten.

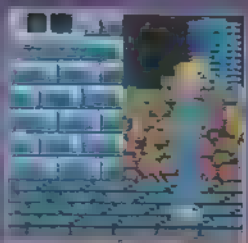
Über die allerbesten Spiele wird oft geschrieben: In Features werden die "Muß"-Spiele für jeden Computer vorgestellt, man findet sie an den Spitzen der Hitparaden. Die ungeliebten, weil miesen Spiele werden hingegen nur allzu rasch vergessen. Das ist nicht immer gerecht. Viele Programme sind so schlecht, daß sie auf morbide Weise schon wieder gut sind. Die unfreiwillige Komik von Software-Katastrophen soll im Mittelpunkt der nächsten Seiten stehen. Auf der Suche nach origineller Schlechtigkeit fiel uns eine Reihe von Kuriositäten auf: An den langsamsten Adventure-Parser erinnert man sich ebenso schaudernd wie an das häßlichste Sprite. Unsere Parade der Software-Monströsitäten wird so zu einem ironischen Blick auf einige der merkwürdigsten Spieleauswüchse der letzten Jahre. *hl*

Wer erinnert sich noch schaudernd an das scheußlichste Sprite, die abartigste Anleitung oder den pampigsten Parser? Heinrich Lenhardt öffnet das Schatzkästlein der schaurig-schlechten Spiele.

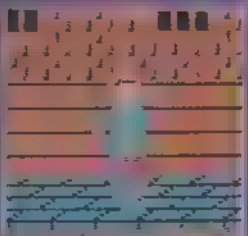
DIE FURCHT

Die lächerlichsten Bösewichte

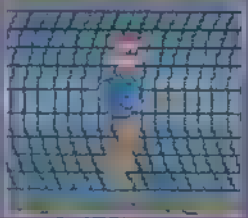
Aus der Suche nach der packenden, mitreißenden Spielidee, die jeden Käufer förmlich zum beherzten Griff ins Händlerregal zwingt, resultiert so manches Musterbeispiel unfreiwilliger Komik. Anfang 1988 waren Actionspiele aller Coleur sehr gefragt. Auf der Suche nach einem echten Nervenzerfetzer ersann eine Software-Firma die Mär von Street Gang. Sie berichtet vom braven Buben Mickey, der ob der Umzugslust seiner tückischen Eltern in einer finsteren Gegend landet. Hier wird der Begriff des Gassenhauers noch wörtlich genommen: grimmige Straßengangs schlurfen Passanten-prügelnd über den Asphalt. Mickey will Mitglied einer schicken Gang werden und muß dazu dem Anführer der Gang um einen Teil seiner Haarpracht erleichtern. Auf dem Weg dorthin wird Mickey mit den merkwürdigen Bewohnern seiner Nachbarschaft und der Spieler mit einigen der putzigsten Bösewichtern der Software-Geschichte konfrontiert. Für Erheiterung sorgt der gemeine Graffiti-Künstler, der vorzugsweise in Ru-



dazu wagen



Kestius Arkanaschus: frei



dein antritt und bei Berührung an Mickeys Lebensspeichern zehrt (wohl zu tief an der Spraydose geschnüffelt?). Noch unmotivierter wirkt das gelegentliche Auftreten eines älteren Herren im Trenchcoat und Aktenkofferchen, der in zufälligen Intervallen eine Revolverkugel aus der Hüfte schießt. In Kanalschächten lauern gar gewalttätige Jogger mit orangefarbenen Sporthosen und Sonnenbrillen. Street Gang setzte mit diesen schillernden Typen neue Maßstäbe im Bereich der elektronischen Realsatire.

Die schlimmste Mogelpackung

Vor kurzem legte U.S. Gold mit "Italy 1986" ein ordentliches Spiel zur letzten Fußballweltmeisterschaft vor. Doch wer erinnert sich noch an das WM-Jahr 1986, als die Engländer mit "World Cup Carnival" ebenfalls eine Fußballsimulation zum großen Turnier vorlegten? Viele Monate vor Beginn des Turniers spekulierte U.S. Gold damals einen Lizenzdeal ab, nach dem World Cup Carnival das offizielle Spiel zur WM werden sollte. Es blieb also reichlich Zeit, um ein vernünftiges Spiel programmieren zu lassen — sollte man meinen. Als der Beginn des Turniers näher und näher rückte, waren die bunte Packung und das beiliegende Poster zwar fertig, doch die Software ließ auf sich warten. Um terminsprecht das heftig beworbene Programm in die Läden zu bekommen, griff man auf eine Notlösung zurück: Die Mini-Firma Arctic Software kaufte man ein längst vergessenes, ziemlich mieses Fußballspiel ab, versah es mit einem halbherzigen Turniermodus, steckte es in die World Cup Carnival-Packungen und fertig war das "neue" Spiel. Die Käufer nimmt ab solcher Mogelei nicht zu lesen. Immerhin hat sich seit damals niemand mehr getraut, ein ähnliches Software-[illegible]

Dieses lausige Gebiete wurde gleich zweimal verkauft — unter [illegible]

Die politischen Emulation

[illegible]

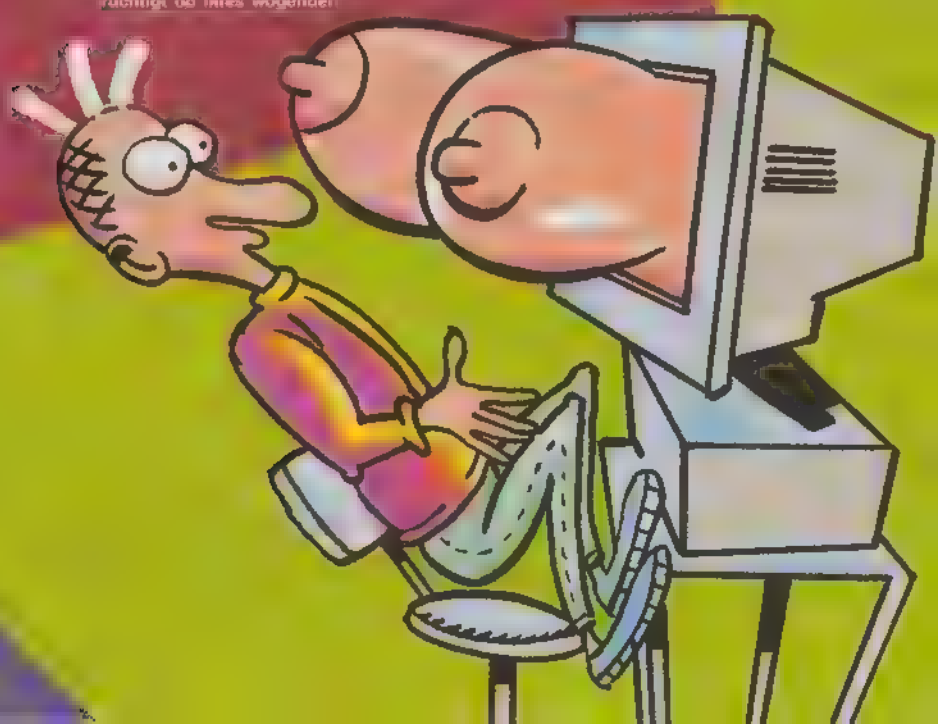
[illegible]

Das unerotische Strip Poker-Programm

Kein noch so niederer Instinkt ist dagegen gefeit, von der Software-Industrie aufs Korn genommen zu werden. Das ganze Genre der "Strip Poker"-Programme lebt davon, daß dem Spieler der Verstand förmlich in die Hose plumpst. Nun hat die erotische Bilderschau auf Heimcomputern gegen die voyeuristische Alternative einer reich bebilderten Herrenmagazine zwei entscheidende Nachteile: Die Software-Fleischbeschau ist wesentlich teurer und vermag die grafische Qualität einer Hochglanz-Ausklappattraktion nicht ansatzweise zu erreichen. Besonders finster perlet die Software-Verlustierung bei "Samantha Fox Strip Poker". Ein technisch anscheinend nicht sehr beschlagener Mensch hatte die glorreiche Idee, fünf digitalisierte Pin-up-Posen von Samantha Fox, berühmt-berüchtigt ob ihres wogenden

Hunde nehmen Reißaus, kleine Kinder beginnen zu weinen und die Milch wird sauer: Der Digi-Sex-Versuch bei "Samantha Fox Strip Poker"

Busens, ohne nachzuladen in den Speicher des C 64 zu rammen. Da wird das RAM knapp, und die Kurven arten ins Grobschlächtige aus. Die Grafik entpuppte sich als arger Liebestöter und das Programm als so spielschwach, daß man nur allzuschnell das Grauen in voller Blüte betrachten kann.



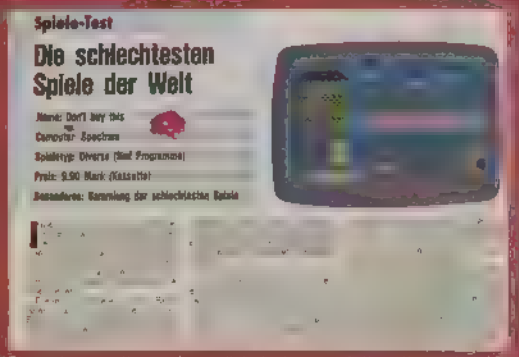
Das häßlichste Sprite

Mit dem Wort "Sprite" verbindet der Computerspieler nicht nur Limonadenergüsse, sondern denkt vor allem an gezeichnete Objekte, die sich über den Bildschirm bewegen. Egal ob Adventure oder Action, ob 8 oder 16 Bit. Kaum ein Spiel kann es sich leisten, spritelos zu sein (vor den Textadventures der Geschichtenerzähler von Infocom und anderer Exoten einmal abgesehen). Wer kennt nicht die seligen Augenblicke, in denen man seinem Raumschiff-Sprite nach erstmaliger Besteigung des letzten Schlußgegners in "R-Type" zujubelte oder unter dem Joch der 4,77-MHz-Rasanz eines Oldie-PCs in Tränen ausbrach, weil ein Sierra-Abenteurer-Sprite im gemächlichen Kriechgang über die Mattscheibe schlich. Ein bestimmtes Sprite sticht alle anderen aus, wenn auch in negativer Hinsicht. Gäbe es nicht eine Anleitung und viel Fantasie, würde man schwerlich draufkommen, was es eigentlich darstellen soll. Es sieht aus wie ein Fund aus einer Sondermülldeponie, schwebt aber emsig auf grauem Grund über dem Bildschirm. Das Spiel ist die C64-Heimsuchung "Street Cred Football", und das Sprite soll einen Fußballer darstellen. Was die Sache besonders grausig macht, ist der Umstand, daß gut ein halbes Dutzend dieser Objekte gleichzeitig zu sehen ist. Man sollte nicht nach dem Äußeren gehen, aber dieser Klumpen Tristesse treibt einen zum Ausschalten.

Ist es eine Mülltonne? Ist es ein Ziegelstein? Nein, es ist ein Fußballer aus der C64-[illegible] "Street Cred Football". Den [illegible] das verantwortliche Grafikers wollen wir aus Pietätsgründen nicht nennen.

Die ehrlichste Katastrophenkollektion

Im Herbst 1985 kletterte eine Sammlung mit fünf Programmen für den Sinclair Spectrum in die englischen Billigspiel-Charts. Soweit eigentlich nichts Besonderes — aber diese Kassette hatte den schrägen Titel "Don't buy this" ("Kauf das nicht") und bekannte sich dazu, die "fünf schlechtesten Computerspiele aller Zeiten" zu enthalten. Hersteller Firebird hatte sich einen einmaligen Gag erlaubt: Fünf besonders üble Spiele, die der Firma ganz ernsthaft zur Veröffentlichung angeboten wurden, fanden ihren Weg auf diese Jux-Compilation. Unter den Gurkenprogrammen, die selbstverständlich alle in lupenreinem Basic geschrieben waren, befanden sich so unsterbliche Titel wie "Fido 2" und "Weasel Willy". Obwohl diese spleenige Idee unerwartet gut ankam, erschien nie eine Umsetzung für andere Computer. Vielleicht waren die schlechten Spiele auf anderen Systemen nicht schlecht genug?



Kein Witz, das Ding gab's wirklich: In Ausgabe 12/85 zollte auch das [illegible] "Happy Computer" [illegible] "Don't buy this" Respekt.

THE SECOND WORLD

PRESTIGE

Schnell zum Chronos aufstieg! Fantasiebegabt sind Sie? Dann
ist für einen Lesepunkt ohne! Ohne Tastatur Gymnasium / ABIT
„THE SECOND WORLD" gibt es im Fachhandel, in den meisten
Kaufhäusern der Kaufhäuser und ...

... jetzt auch direkt vom Hersteller. Für Preis, Zu ihren Preisen
AMIGA Atari ST 69,95 DM. PC 79,95 DM. CD4 DM 29,95 DM. CD
Sofortversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 A,
4838 Gütersloh 1; 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1

MAGIC BYTES

Der langsamste Adventure-Parser

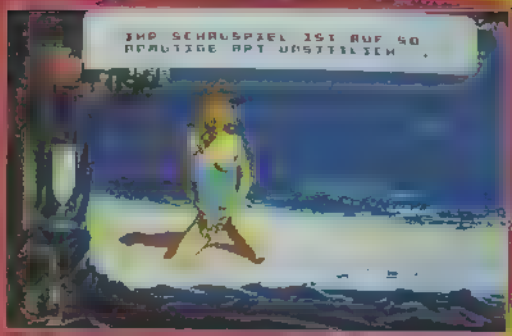
Wer kann sich noch an Rod Pike erinnern? Vor ein paar Jahren veröffentlichte dieser Programmierer drei Adventures auf dem (mittlerweile in die ewigen Software-Jagdgründe eingegangenen) CRL-Label. Mit "Dracula", "Frankenstein" und "Wolfman" verbreitete der Brite Angst und Schrecken, was weniger an den Horrorthemen, sondern an der garstigen Qualität seiner Spiele lag. Unlogische Puzzles und miese Grafiken haben auch andere Adventures zu bieten, aber Rod Pikes Frankenstein wartete mit einem rekordverdächtig langsamen Parser auf: Bis zu 25 Sekunden (!) konnten bei der C 64-Version vergehen.

Der Zeitlupen-Parser von "Fran[illegible] 1987 zu heftigen Mißfallenskund[illegible] Tiefpunkte der Adventure-Geschichte

CHRR

Die dümmsten Dialoge

"Emanuelle" vom französischen Software-Haus Tomahawk ist für so manches Kuriosum gut. Schließlich ist es aus der "Spiel zum Film"-Galerie das erste Programm, das auf einem handfesten Erotikstreifen basiert. Geistige Klimmzüge hat wohl niemand bei der Software-Umsetzung erwartet; schon die Anleitung läßt Schlimmes ahnen: Auf der Suche nach der allzeit willigen Schönheit Emanuelle bereist der Spieler Brasilien. Der Autor der Anleitung deliriert schon vor Erregung: "Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen", verrät er in Kapitel 1. Mit dem angeschmorten Gehirn ließe sich die Dürftigkeit des Spielprinzips erklären, die in den primitivsten Dialogen gipfelt, welche die Software-Geschichte bislang erlebt hat. Der geplagte Spieler muß bei Gesprächen mit anderen Personen zwischen mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Die Gesprächspartner sind meist weiblichen Geschlechts, und die verbalen Köstlichkeiten



noch nicht gezeigt.

spielen sich auf niedersten Aufrelßniveau ab. Hier einige kleine Kostproben aus der rhetorischen Gruft des Emanuelle-Computerspiels:

"Ich würde gerne ihren Körper meinen Sinneslüsten unterwerfen."

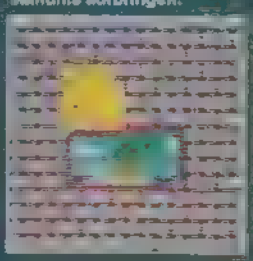
"Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann!"

"Willst Du meine Intimität kennenlernen?"

Würde man im Alltag solche Formulierungen zum besten geben, wären eingeschlagene Zähne, diverse Zivilklagen und ein rascher gesellschaftlicher Abstieg die wahrscheinlichen Folgen. Dank soviel klebriger Dumpfheit ist dem Programm die Ernennung zum Spiel mit den dümmsten Dialogen gewiß.

Die überflüssigste Fortsetzung

Als ein Problem [illegible] spiel [illegible] "Tom & Jerry" ansehen [illegible] *POWER PLAY* [illegible] Das Jump-and-Run-Spiel [illegible] mißratener Steuerung und miserabel Spielwitz. Doch nicht [illegible] ein halber [illegible] Spieler, veröffentlicht der Hersteller mit "Tom & Jerry 2" bereits die Fortsetzung zu dieser mittelmäßigen Klamotte. Verwundert rieb sich jeder Tester die Augen. Hatte jemand versehentlich die falsche Diskette in [illegible] packung gesteckt? War das [illegible] auf dem Cover nur ein Druckfehler? Tom & Jerry 2 unterschied sich so gut wie gar nicht vom ersten Vorgänger und verursachte das üble Gefühl, daß hier versucht wird, die nahezu gleiche Programm erneut zu verkaufen. Ein Motiv für die Tat könnte darin bestehen, eine kaum [illegible] ganz noch auszuschlachten. Die geistigen Killer, die bei [illegible] Spiele erworben haben würden für eine solche Geschäftspolitik [illegible] Unmut aufbringen.



Blas Käse: Hier handelt es sich nicht um zwei Bilder aus einem Spiel, sondern um je ein Bild aus zwei Spielen. Bewundert die [illegible] Verwandtschaft zwischen "Tom & Jerry" und "Tom & Jerry 2". Welches der beiden Programme links und welches rechts abgebildet ist, können wir nicht mit Sicherheit [illegible] frappierende Ähnlichkeit.

Die schlampigste deutsche Anleitung

Anfang und Mitte der 80er Jahre, als die ersten Computerspielehersteller gerade von Garagenfirmen zu umsatzgewaltigen Unternehmen heranwuchsen, galten deutsche Anleitungen noch als ein arges Problem. In den meisten Fällen existierte eine deutsche Dokumentation überhaupt nicht und wenn doch, sorgten oft eine Reihe exquisiter Tippfehler, eine Orgie orthographischer Disaster und Unmengen unfreiwillig komischer Formulierungen für Erheiterung. Die Zeiten, in denen der Kunde für sein gutes Geld eine Anleitung erhält, die anschließend in fünf Minuten bei Kerzenschein unter alleinige Zuhilfenahme eines Taschenwörterbuchs entstand, sind zum Glück vorbei. Die meisten übersetzten Anleitungen sind verständlich formuliert und hinterlassen beim Spieler keinen Babylon-Komplex. Eine aktuelle Ausnahme ist so kräftig daneben geraten, daß sie den Unehrenplatz in der Kategorie "schlampigste deutsche Anleitung" belegt. Was System 3 im Anleitungsheft zu "Fimbo's Quest" vom Stapel läßt, verursacht nicht nur bei Hardcore-Germanisten Schwindelanfälle. Fairerweise sei vermerkt, daß der deutsche Distributor des Programms bei System 3 gegen diesen Pfusch heftig gemotzt hat. Die Katastrophe hatte zu diesem Zeitpunkt freilich bereits ihren Weg in die Händlergalle gemacht.

Einlade Instructionen

Commodore C64 kassette: stecke die kassette in den Speiler hein und prüfe das es ganz am an fang ist. Halte den Shiftschlussel nach unten und drück den LAUF, STOP Schüssel und drück Spiel.

Commodore C64 disk: stecke die disk mit der Anschrift nach oben in den Fahrspeiler und prüfe das die Klape gut geschlossen ist. Typ "*" und drücke den Retour Schüssel. Für 128 Typ GO 64 und drücke Retour

Kleine Kostprobe aus der deutschen Anleitung zu "Fimbo's Quest" – zwei nach dem Motto "Konrad Dudes antwortet nicht"

Alle Zeichnungen: Karin Hoffmann von Tobi Bischke

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das neueste Heft gratis zum reinschauen und überzeugen

- *Tips&Tricks, die begeistern*
- *Grafik und Animation für Profis*
- *Top - Listings*
- *Aktuellste Nachrichten aus der AMIGA-Scene*

AMIGA TESTGUTSCHEIN

☒ JA, [illegible]

Name, Vorname _____ Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Ich bezahle das Abonnement ☐ vierteljährlich 9,75 DM ☐ halbjährlich 39,50 DM ☐ jährlich 9 DM

Datum, Unterschrift _____ 2. Unterschrift _____ 04-AC 0 0A

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift

***Widerrufsgarantie.** Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.*

BESUCH BEI ACCOLADE

Kalifornien, edle Büros, schnelle PCs, nette Chefs: Accolade scheint eine echte Traumfabrik zu sein. *POWER PLAY* erkundigte sich über Parser, Projekte und Pingpong.

Wer meint, Soft- und Hardware würde immer noch in umgebauten Garagen unter chaotischen Bedingungen entstehen, wird bei Accolade enttäuscht. Accolades Büros im kalifornischen San Jose sind der Traum jedes Jungarchitekten. Das Gebäude ist hypermodern, ein Monstrum aus Chrom und Glas, vollklimatisiert und voller High-Tech. Accolade okkupiert die Stockwerke Nummer 1 und 2. *POWER PLAY* hat einen Termin mit Randal Thier verabredet, dem "Vice President of International Business". Randy, der weit weniger offiziell ist als seine Visitenkarten, kommt etwas hektisch aus seinem Büro und meint: "Sorry, ich hab' noch ein Meeting. Wenn Du vielleicht erst mit Mike und Steve reden willst ...?"

18/19 — Die Chefetage (links: Peter Doctorow) spielt mit Leidenschaft Pingpong

Infocom-Hase Mike Berlyn

Das Geisterhaus war Inspiration für "Don't go alone"

Mike Berlyn ist ein Veteran der Adventure-Szene. Er war einer der ersten, die Adventures programmierten, sein bekanntestes Spiel ist "Tass Times in Tonetown", sein bestes "Suspended", das er vor Jahren für Infocom schrieb.

POWER PLAY: Du warst früher ein Verfechter der Text-Adventures, jetzt bist Du auf Grafik-Adventure umgeschwenkt. Wie kommt das?

Mike: Das letzte Adventure, das ich veröffentlichte, nannte sich "Dr Doomonds World Party". Das Spiel war ein schönes, umfangreiches Text-Adventure. Es hat sich ungefähr zweitausendmal verkauft. Das ist aber nicht genug, um mit diesem Genre weiterzumachen. Ich will schließlich auch etwas essen. Außerdem ist keine Zeit für Puritaner mehr. Wo Du hinsehst, findest Du jetzt Grafiken.

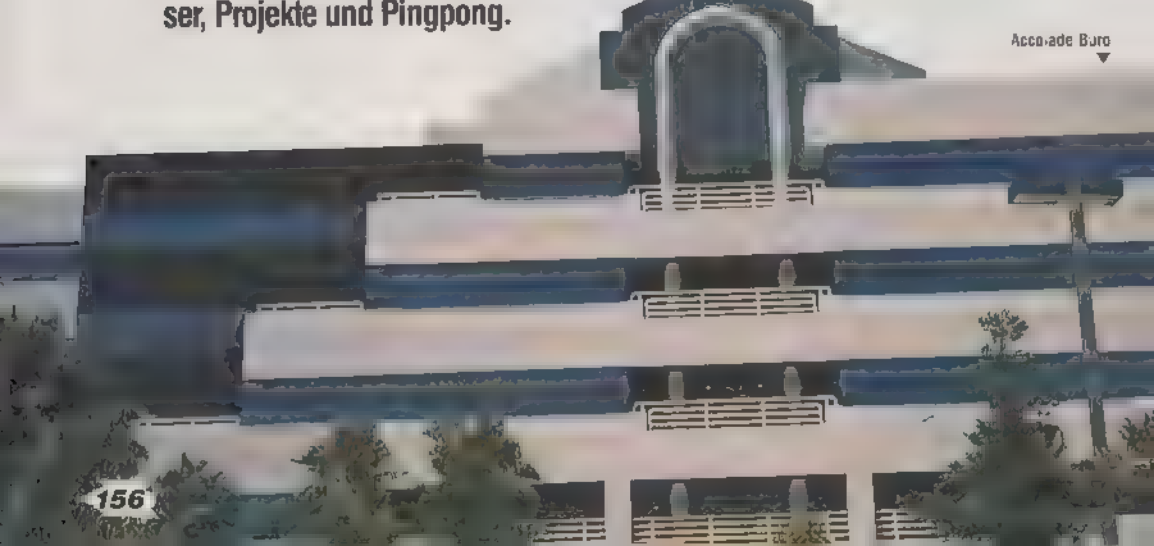
POWER PLAY: Fällt Dir der Umstieg schwer?

Mike: Nein. In Grafik-Adventures werden Dinge möglich, die man in einem Text-Adventure nicht machen kann. Man sieht eben, was passiert. Das muß man erst visualisieren. Inzwischen hat sich einiges getan. Wir bekommen inzwischen unsere Grafiken von ausgebildeten Künstlern, nicht nur von gutmeinenden Hobbyisten.

POWER PLAY: Worum geht's in Deinem neuen Spiel Altered Destiny?

Mike: Der Held der Geschichte hat den falschen Fernseher erwischt, als er ihn vom Reparieren abholt. Das

Accolade Büro ▼



POWER-GAMES

ACTION + SPANNUNG + ABENTEUER

Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.

Bestell-Nr. 38704

Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...

Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...

Bestell-Nr. 38765

Dungeon

Dungeon ... des legendären Spiele-Klassikers „PacMan". Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...

Bestell-Nr. 38760

Operation Feuersturm

Sie sind „Mister James Bond" und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.

Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

Bestell-Nr. 38705

Nippon

das ultimative Rollenspiel für C64/C128.

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie es bisher nicht gekannt haben.

Bestell-Nr. 38725

Unverbindliche ...

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser

Markt&Technik
Zeitschriften Bücher
Software Schulung

Ding stammt offensichtlich nicht von dieser Welt, denn wie Du siehst, wird der Held soeben durch die Bildröhre aus seinem Wohnzimmer in eine fremde Welt gesaugt. Da steht er nun. Er ist in eine andere Dimension gerutscht. Um wieder rauszukommen, muß er das "Lichtjuwel" finden.

Ich wollte kein 08/15-Fantasyabenteuer schreiben, kein Standard-"Dungeon & Dragons", sondern etwas Eigenes. Also erschuf ich eine andere Biologie, andere Kreaturen, eine andere Umgebung, eben etwas Neues, das nicht schon in hundert anderen Spielen gesehen hat.

POWER PLAY: Woher nimmst Du Deine Ideen?

Mike: Daher, wo ich alle meine Ideen bekomme. Ich gehe in einen Laden und kaufe mir (lacht). Nein, weiß nicht, die Ideen fliegen mir einfach zu. Und meine Frau hilft mir ein wenig, aber sag's nicht weiter.

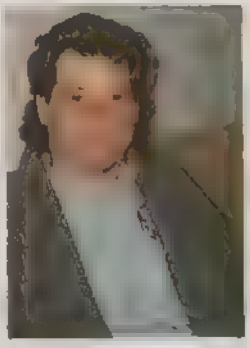
Als nächstes ist Steve Cartwright dran. Steve hat schon viele Spieler vor die Monitore gefesselt. Mit "Hacker" landete er seinen Überraschungshit, jetzt bescherte er der Spielwelt sein erstes Adventure.

POWER PLAY: Glaubst Du, daß Eure Adventures besser sind als die von Sierra?

Steve: Unser Parser ist sicherlich intelligenter als der von Sierra. Sierra hatte einen grandiosen Start, aber wir hoffen, sie mit unseren Spielen zu überholen. Diese beiden Spiele sollen uns erst einmal "in die Tür" bringen, damit die Leute wissen, daß wir auch Grafik-Adventures machen können. Also versuchen wir, gegen die Kolosse Lucasfilm und Sierra anzurennen. Lucasfilm hat meiner Meinung nach das bessere Interface: von beiden Loom war sehr elegant, es ist zwar nicht mein Spiel, aber ich mag die Technik, die dahintersteht.

POWER PLAY: Wie lange habt Ihr an Eurem System gearbeitet?

Steve: Als Mike zu Accolade kam, hatte er schon über ein Jahr an dem Parser gearbeitet, dann brauchten wir noch ein Jahr, um das System zu entwickeln. Nebenbei schrieb ich die Story, vier Monate brauchten wir zum Debuggen des Parsers, alles in allem hat's wohl 5 "Mannjahre" gebraucht, um Les zu programmieren. Das ist eine Menge Zeit, dafür wird's beim nächsten Mal schneller gehen. Ich habe noch nie vor-



Steve Cartwright sucht den König

her ein Grafik-Adventure geschrieben. Es war das härteste, was ich je gemacht habe. Ich war nie ein Technikspezialist und habe den technischen Kram, wie die Kompression oder Diskroutinen gerne anderen Leuten überlassen. Diesesmal habe ich alles selber mitentwickelt. Drei Viertel meiner Zeit habe ich mit der Technik zugebracht.

POWER PLAY: Was hast Du als nächstes vor?

Das Ende von Les Manley läßt so einiges offen — vielleicht wird es ja eine Fortsetzung geben, wer weiß?

Randy hat "ausgemeetet". Auf dem Weg in sein Büro zeigt er aus dem Fenster: Warst Du da schon drin? Als ich verneine, erklärt er:

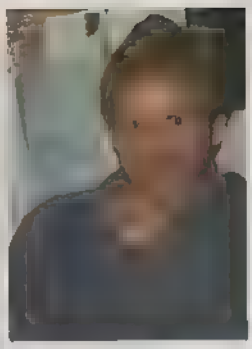
Randy: "Das ist ein berühmtes 'Geisterhaus'. Die alte Dame, die dort lebte, hatte die Angst, daß sie sterben würde, wenn sie nicht weiterbauen würde. So heuerte sie mehrere Bautrupps an, die nichts anderes machten als zu bauen – egal was. In dem Haus gibt es Treppen, die in die Wand führen. Oder Türen zu keinem Zimmer gehören. Oder endlose Irrgärten.

POWER PLAY: War das die Inspiration für "Don't go alone?"

Randy: Nicht direkt, aber es ist schwer zu ignorieren. Das Haus liegt direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite.

POWER PLAY: Wie kommst Du zu Accolade?

Randy: Die Gründer von Accolade waren zwei der ersten Spieledesigner in diesem Geschäft: Bob Whitehead und Allan Miller. Sie arbeiteten bei Atari und entwickelten Spiele für das VCS 2600. Als ich Allen und Bob das erste Mal traf, hatten sie gerade eine kleine Firma namens Activision gegrün-



Randy Thier liebt BMW

det. Sie verließen Activision, weil die Firma in eine Richtung ging, die ihnen mißfiel. Also machten wir vor 5½ Jahren Accolade auf.

Angefangen haben wir mit Sportsimulationen. Wir mögen Sport — es war logisch, Sportsimulationen zu programmieren. Ich spiele gerne Softball, Allan Miller Tennis, Peter Doctorow, der Vice President macht alles — auch Pingpong. Wir versuchen lieber einen starken Grundstein zu legen als uns auf alle Spielgenres gleichzeitig zu stürzen, so etwas geht meistens schief. Wir arbeiten an einem Genre, bis wir besser und besser werden.

POWER PLAY: Werdet Ihr Eure Spiele weiter für die meisten Computertypen programmieren?

Randy: Solange es profitabel ist, werden wir sicher für Atari ST und Amiga entwickeln. Hier in den Staaten ist der PC sehr stark. Wir werden absofort auch für Game Boy, das NES, Sega Mega-Drive und die Turbo Grafx schreiben. Außerdem sind wir gerade an CDTV dran. Wir versuchen, uns vorsichtig auf die Maschinen der Zukunft ranzutasten. Unsere Gründer waren nicht nur Software-, sondern auch Hardware-Designer. Wir werden zwar keine Konsole selber entwickeln, aber es könnte schon bald Accolade-Spiele auf CD geben. Wir versuchen, unsere Fantasien real und spielbar zu machen. Wenn man das mit einer besseren Grafik erreichen kann, sind wir dabei: wenn das mit einem Soundboard besser kommt: lieber gestern als heute. Es ist also ein logischer Schritt, daß wenn sich eine Technik als gut herausstellt, sie zu nutzen.

POWER PLAY: Laßt Ihr den Programmierer, wenn sie auf Verbesserungen drängen, mehr Zeit?

Randy: Normalerweise ja. Mike Berlyn ist nicht nur ein Software-Autor, sondern er hat richtige Bücher geschrieben. Ich bin sicher, daß Mike Dir sagen könnte, daß ein Buch nie fertig ist. Es kommt der Punkt, an dem man immer noch verbessern kann, aber dann kommt das Buch nie raus. Es gibt einen ähnlichen Punkt bei der Software-Entwicklung: man kann's immer noch besser machen.

Manchmal klappt's, manchmal geht's in die Hosen. Manchmal gefällt es dem Publikum nicht, obwohl Du denkst, das Spiel ist der Wahnsinn. Ein Beispiel: Wir programmierten ein Spiel namens "Blue Angels". Wir wollten keinen schweren Flugsimulator daraus machen, keine Checkliste beilegen, sondern einen einfachen Kunstflugsimulator programmieren. Der Formationsflug war dafür schön anspruchsvoll. Wir waren ganz High von dieser Idee. Die Navy war begeistert, aber viele Leute sagten: Ey, da fehlen Details, es ist nicht spannend genug." Manchmal denkt man, es wäre ein Hit, aber es wird doch nichts.

POWER PLAY: Bei "Third Courier" hat das nicht so ganz geklappt, oder?

Randy: Bei "Third Courier" hat uns die Geschichte überholt. Ich finde das sehr erfreulich, man muß ihn also als "historisches" Szenario ansehen. Geschichte: Als ich in der Schule Erdkunde lernte, schien es unrealistisch und irrational, daß Deutschland nicht eine Nation sein sollte. Es war wie eine Narbe auf der Landkarte. Jetzt ist es richtig so. Jetzt ist wenigstens das im Gleichgewicht.

POWER PLAY: Und was spielst Du nach Feierabend?

Randy: Ich tendiere zu einfachen Spielen, ich habe zu wenig Zeit, um sie in langwierige Spiele reinzubuttern. Was Simulationen betrifft, habe ich diesen wundervollen Fahrsimulator, einen BMW M3, er steht draußen auf dem Parkplatz. Es ist sehr klein und sehr schnell, mein zweitliebster ist "The Duel".

Das Interview mit Michael Berlyn, Steven Cartwright und Randal Thier führte Anatol Locke. *AL*

POWER-PLAY GOES AMIGA-MESSE

Köln, 9.-11. November, Messezentrum, Halle 12, Stand 223

Fortsetzung von Seite 29

cherte "Der Pate" wird unter dem Originaltitel **Godfather** die Computerbildschirme unsicher machen

Virgin

Nach ein paar ruhigen Monaten rauscht es wieder bei den Computerspielaktivitäten von Virgin Games. Besonders viel Freude unter den verbliebenen Textadventure-Anhängern wird die Wiederveröffentlichung von fünf Infocom-Klassikern auslösen. Virgin bietet für etwa 30 Mark pro Spiel die Abenteuerme sterwerke "Zork I", "Planetfall" "Wishbringer" "Leather Godesses of Phobos" und "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" für Amiga, ST und MS-DOS-PCs an. Die Pakkungen wurden etwas abgespeckt, aber der Spielwitz ist unverwüstlich

Zurück in die Gegenwart Unter den Virgin-Neuheiten befindet sich die Automatenumsetzung **Super Off Road Racer**, die vom Programmierteam Graftgold fachmännisch umgesetzt wurde. Bis zu drei Spieler donnern mit ihren Rennwägen über acht Pisten, die von oben gezeigt werden Sechs Levels Action "per pedes" stehen beim Spiel zum Comic-Helden **Judge Dredd** an. Unter dem Motto "Niemand ist unschuldig" ballert sich der Brutalocop der Zukunft durch das von Core Design programmierte Spiel. Nicht weniger Felzen dürften bei den fröhlichen Aufmischaktionen der **New York Warriors** fliegen Mit den üblichen netten kleinen Accessoires wie Flammenwerfern und hitzesuchenden Raketen mußt Ihr ein paar rebellische Straßengangs murbe machen Weniger Blei, doch dafür mehr Grips-Power verspricht das Science-fiction-Spiel **Supremacy** In diesem Strategiebonbon geht's um die Kontrolle über vier Planetensysteme, Eroberung, Verteidigung der eigenen Sternenbasen und das Zusammenspiel der interstellaren Marktwirtschaft

Auf dem Sega Mega Drive ist die Automatenumsetzung **Golden Axe** bereits ein Renner In Kürze dürfen auch Computerbesitzer mit Axt und Schwert jede Menge Fantasy-Monster verkloppen Der extrem unterhaltsame Zwei-Spieler-Modus soll zumindest bei den 16-Bit Versionen erhalten bleiben

Zuerst erscheint das Action-Epos "Strider 2" als Computerspiel, erst dann folgt die Veröffentlichung als Spielautomat (ST)

Erwischt! Nintendo Maskottchen Mario wurde von unseren habichtäugigen Reportern am Stand von Konkurrent Sega ertappt. Erlag er dem Charme des Mega Drives oder dem Lächeln der Standhostess?

Für Freunde schrägen Humors ist hingegen **Monty Python's Flying Circus** gedacht Bevor das Komikergespann Monty Python mit Filmen wie "Das Leben des Brian" für rabenschwarzen Kino-Humor sorgte, hatte es Anfang der siebziger Jahre mit dieser TV-Serie riesigen Erfolg in England (sie wird zur Zeit übrigens vom Österreichischen Fernsehen gezeigt Drei weitere Virgin-Titel für Anfang 1991 wurden außerdem kurz angekündigt: das Spiel zum Comic **Viz**, die Fantasy-Saga **Spirit of Excalibur** sowie **Spot**, ein gewitzter "Reversi"-Verschnitt für bis zu vier Spieler *hl/mh*

Videospiele auf dem Vormarsch

Immer mehr Software-Firmen entwickeln Programme für die Videospielkonsolen Sega Master System und Mega Drive werden ebenso bedacht wie Nintendo Entertainment System Super Famicom und Game Boy. Zur Gilde der vom Videospielvirus befallenen Firmen gehören z.B. Electronic Arts, Activision, Infogrames, Domark, Ocean U.S. Gold und Accolade. Ein wesentlicher Grund für dieser Trend ist die Tatsache, daß es bei Videospielen praktisch keine Raubkopien gibt

Die etablierten Konsolenhersteller Sega und Nintendo zeigten auf der Messe nur Altbekanntes. Das Sega Mega Drive wurde offiziell in England vorgestellt und Nintendo präsentierte vor allem den Game Boy (für den in England vorerst weniger Module erscheinen werden als in Deutschland) *hl*

C64GS: die C 64-Konsole

CDTV hin, Amiga 3000 her — Commodore hat den guten alten C 64 wiederbelebt Ohne Tastatur, in neuem (recht greulichen) Design-Look und zum Preis von knapp 300 Mark ward er als Videospielkonsole "C64GS" wiedergeboren. In ihr steckt dieselbe betagte Technologie wie im C 64-Computer Die Module für die Konsole können auch auf jedem anderen C 64 oder C 128 benutzt werden Auf die Module passen bis zu 512 KByte RAM, wodurch umfangreichere Spiele ohne Nachladezeiten realisiert werden können So will das Software-Haus System 3 sein nächstes Programm "The Last Ninja — The Remix" ausschließlich als C 64-Modul veröffentlichen Eine Reihe von Software-Häusern wie Mindscape, Ocean und Mirrorsoft will ebenfalls das C64GS mit Software unterstützen Der Konsole liegt bereits ein 512-KByte-Modul bei, das die Spiele "Klax", "Fiendish Freddy" "Fimbo's Quest" und "International Soccer" enthält Ähnlich wie beim GX4000 von Amstrad werden die Modulpreise etwa zwischen 60 und 90 Mark liegen (zum Vergleich. Die meisten Spiele auf Diskette kosten zwischen 40 und 50 Mark). *hl*

GX4000: die Amstrad-Konsole

Man nehme einen Amstrad CPC-Computer, molze seine Grafikfähigkeiten etwas auf, entferne die Tastatur und stülpe dem Ganzen ein neues Plastikmäntelchen über — fertig ist die neue Videospielkonsole GX4000. Diese Reinkarnation des guten alten CPC kann 32 Farben aus einer Palette von 4096 Farben gleichzeitig darstellen und bietet Stereosound. An der müden Z80A-CPU wurde allerdings genauso wenig geändert wie beim mickrigen Speicher (64 KByte RAM) Auch die niedrige Grafikauflösung bei Darstellung aller 32 Farben macht einen vorsintflutlichen Eindruck. Das GX4000 soll (wenn überhaupt) erst nächstes Jahr in Deutschland erscheinen Zu Weihnachten wird es in England, Frankreich, Italien sowie Spanien veröffentlicht und kostet umgerechnet knapp 300 Mark Namhafte europäische Software-Häuser wie Ocean, Domark und Storm wollen Module für das Amstrad-Videospiel veröffentlichen *hl*

MONSTERJÄGER GESUCHT

SPIELE-FREAKS AUFGEPASST

Der Spieleteil im 64 er-Magazin soll größer werden. Deshalb sucht die 64'er-Redaktion einen Spieleprofi, der den Spieleteil verantwortlich betreut.

Unser Wunschkandidat braucht kein Journalistendiplom. Eine abgeschlossene Schulausbildung, Kontaktfreude und eine flotte Schreibe sollte er allerdings mitbringen.

Wenn Ihr volljährig seid, gute Kontakte zur Szene und zu den Top-Spieleprogrammierern habt, seid Ihr bereits auf der Siegerseite.

Auch solltet Ihr die wichtigsten Spiele der letzten zwei Jahre kennen und vielleicht sogar selbst schon programmiert haben.

Doch Vorsicht: In der Redaktion kann zwar viel gespielt werden, aber nicht ausschließlich. Für das Artikelschreiben, das Recherchieren und die Kontaktpflege mit Softwarefirmen und Autoren muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen viel, doch wir haben im Gegenzug auch einiges zu bieten: eine angenehme, unkonventionelle Arbeitsatmosphäre und einen sicheren Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag mit guten Sozialleistungen.

Wer interessiert ist, sollte möglichst bald Bewerbungsunterlagen losschicken: einen tabellarischen Lebens auf, Zeugnisse, ein Bild, eine Beschreibung der Kenntnisse und einen Probeartikel. Für Vorabinformationen wendet Euch an Georg Klinge, Tel. 089/4 61 31 69.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64 er
Kennwort: Stellenanzeige
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Private Kleinanzeigen

Fortsetzung von Seite 119

ATARI ST

Ich verkaufe Atari 1040 STF + SW-Monitor + 17 Spiele + 1 Adventure + Maus + Bedienungsbuch. Rene Brinkmann, Hardenbergsr. 52, 4930 Detmold 18, Tel 05232/88104 nach Rene verlangen

Verkaufe 28 original ST-Spiele, wie z.B. Midwinter, Gauntlet 2, Leaderboard usw. Preis je Spiel 25 DM Lieferung per NN inkl. Versand. Tel 08213/92164 ab 19 h

Hi STE Freaks und STE Freaks im PD-Pool Clubzeitschrift etc. Info geg. Rückporto bei Björn Barnbom, Postf 1141, 2250 Husum o Tel 04841/63637

Suche Chaos Strikes Back, Sim City, Ultima 5 u.a. (Originale) zu günstigen Preisen. Rainer Frey, Hauptstr 64, 7637 Ettenheim 4 keine Anrufe

Kaufe Starwars Trilogy, Dungeon Master, Pirates, Dragon Flight und Xybots. Euer Angebot bitte an U. Sinn, 4730 Ahlen, Klosterstr 36

Verkaufe ca. 30 ST-Originale für 10-30 DM je Spiel. Alles Action und Geschicklichkeitsspiele, z.B. Pinball Magic, Chase HQ, TNT. Tel 07311/76634

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe viele gute Spiele. Ruft an und informiert Euch. Tel 02102/2572. verkaufe X-out vielleicht 40 DM

Suche für Atari ST Tauschpartner. Listen bitte an Hartmut Roers, Seilerstr 41, 3060 Stadthagen

Atari ST Originale Populous, Falcon F 16, Weird Dreams, Maniac Mansion, Personal Nightmare, alle originalverp. Tel 02735/60565 tausche

Verkaufe meine Atari ST und Amiga-Software. Schreibt an Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originale)

Verkaufe für Atari ST Two on Two, Star Treck, Gauntlet 2, Stargilder usw. ab 20 DM. Originale! Ruft an unter Tel 04151/2611 nach Michael fragen

Farbmonitor Atari SC 1224 günstig zu verkaufen. Preis VB 350 DM auch mit Monitorumschaltung. Oliver Kramer, Tel 02742/624

Atari ST und Amiga Software, schreibt an Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Originale)

Suche Spiele Software Listings Atari ST. Angebote an O. Petersen, Müllerkamp 15, 2000 Wedel (Holstein), Tel 04103/16297

ST-Orig. Rings of Medusa, Zak McKracken, North & South, Indy 3 Adv (dt.) + Chambers of Shaolin, je 35 DM zus. 150 DM. Verk. o Nachn., Tel 02771/35927

Verk 260 ST + MB + TOS-ROM + 50 Disks + zweiseitiges Laufwerk + Box. Computer macht der VHB 400 DM. K. Walter, Obere Rödt 36, 6900 Heidelberg, Tel 06221/...

KONTAKTE

Tausche Ami Prgs. Suche Ami-Club in München verkaufe C64 + 541 + Datasette + Prg + Bücher. Preis VB. Angebote an A. Strobl, Bonnerstr 18, 8000 München 40

Hip Hop searchs World-wide Contacts 2 trade hot C64 Dope + VHS Warez. Tel 07172/31803 Marc only 17-21 PM. Tel 07171/89427 Markus 17-21 PM

We search cool Coders, Soundartists and GFX-Designer. Call us today. Tel 09227/73363 Gartenst. 28, 8651 Trebgast nur bis 21 Uhr. Dial Andreas

Wer hat ST user in Koblenz tauscht mit mir Spiele? Adresse: Christian Wolf, Bogenstr 125, 5400 Koblenz, Tel 0261/409959

Tausche Giga-Paint (Buch + 2 Disk, neu) gegen Rainbowprint II od. Originalspiele (Disk) nur Raum 8800. R. Troppmann, Farmweg 6, 8600 Bamberg

Suche Power Play, kompl. Jahrgang 1988 möglichst in gutem Zustand! Zahle bis zu 20 DM. Tel 0571/41408

Stop! Berlins größter Sega Club Fullstop sucht Mitglieder. Wir haben Kontakte nach USA und Japan. Der absolute Nr. 1. Tel 030/6876765

SOS an alle Amigafreaks. Di Megasound / ZI in Haft bitte bitte schickt Grafikausdrucke Infos usw. P. Brodau, Masurenstr. 28, 5630 Remscheid 2

Suche neueste C-64 und Amiga-Software (tausche auch), call me at 834522 D in 2800 Bremen 33. Send Liste and/or Disks 100% answer!

Wer kann helfen? Habe Codekarte von Zak McKracken verloren. Wer kann mir eine geben? Tel 07775/799

Verkaufe, kaufe, tausche Module für PC-Engine, Gameboy, Lynx, Mega-Drive. Tel 089/403732 ab 13 Uhr. Verk. original Pirates Amiga

Der Amiga- und Gameboy Club in Nordhessen. Viele Clubvorteile für Mitglieder. Info bei PD-User Club, Postfach 1022, 3500 Kassel

Amiga Hey! Suche ein paar coole Leute zwecks Austausch guter Soft. Listen oder Disks an Donaldini, Mühledorfstr. 1/101 CH 3018 Bern. See you!

Suche Tauschpartner für Gameboy-Spiele. Habe Tetris, Super Mario-Land und Castlevania. Tel 0201/473377 Philippe Boen

* C64 u. Amiga * Suche Tauschpartner! Habe immer den neuesten Stuff. Schreibt an Victory, Poste Restante, Tolkamer NL. 100% Antw

PD PD PD PD PD
Für 3 DM bekommt Ihr sofort 2 Disks voll mit Demos und meine Liste.. Tim Traupe, Twedter Mark 52, 2390 Flensburg

PC Suche Tauschpartner für MS-DOS. M. Noltsch, Anne-Frank-St. 2, 6052 Mühlheim

Suche C-64 und Amiga-Games. Egal ob alt oder neu, schickt Disks + Listen an mich. Stefan Bierhund, Sienner Str 23, 4800 Bielefeld 1 write (as)

Verkaufe Computerzeitschriften ASM, Computer Live. Anfragen an Ingo. Tel 022/73 325

Suche Power Play 5/88, 1/88 speziell Dungeon Master Lösung! Bitte schnell. Eine frustrierte Party wartet! Fabian Leinen, Tel 0228/252498

Verkaufe ZX Spectrum+, Joystick, Adapter, 16 orig. Games und div. Zubehör für nur 120 DM. Alles Top in Ordnung. Tel 05621/71533 Arndt

Amiga-User erwarten! Ich tausche Suchpartner (hahaha) für Amigaspiele Topaktuell. Tel 02553/8814 Andreas. God save the queen

Suche C64 User in Berlin und Umgebung zum Treffen, Reden und natürlich zum Computern! Schreib mir doch mal! Schubert, Severing 21, 1000 Berlin 47

Rollenspieler sucht alles von Advanced Dungeons and Dragons. Zahle gut. Tel 09831/1264 (Mario)

Verk Lynx m. Cal. Gam. + Blue Lig. + Chip Ch. + Netzt. 400. * Joyst. Comp Pro + PC Engine 30. Sony Walkm. DD 100. * Suche alten Atari 800 + Disk + viel Software — VHB * Tel 06622/2808, ab 17 h

Junger Boy 19 Jahre sucht Brieffreundin seinesgleichen. Hobbies: Amiga, Musik u.v.m., Michael Junglow, Stuifenstr. 2, 7070 Schwäbisch Gmünd

Atari 2600 Kass. mit Hülle gesucht, auch ältere Spiele, Paddle, Keyb., 2 Spielen. Tel. 02381/400136

Wer hat Lust mit uns einen Gameboyclub zu gründen. Mainz + Vororte + Flörsheim + Umgebung? Call Olaf Tel 06145/6899 or Mich. Tel 06145/88221 for infos. bye

Verkaufe MSX2 3,5 LW + Drucker + Datasette + Bücher + Zeitschr. + Software (Logo, Designer, DOS..) + viele Spiele (200). VB 1000 DM. Tel 07034/20781

Suche Käufer für 7 Monate alte Konsole + 8 Spiele + Pistole und passendem Spiel in gutem Zustand. Preis VB. Mathias, Tel 055/33799

Ironstyle sucht weitere Members (Coder, Swapper, GFX-Man, Musikfans) auf dem Amiga & C 64. Adr.: M. Busch, Nußdorfer Str 43, 8204 Brannenburg

Suche Tips und Tricks für das C16-Spielmodul Jack Attack. Friedhelm Demuth, Lerchenweg 1, 5920 Bad Berleburg. Tel 02751/87166 rufe zurück

Suche Kontakte zu CPC-Freaks. Alter möglichst 10-13, kann auch etwas kleiner sein. Meine Adresse lautet: Guray Demirtas, Agwenostr 10, 5000 Köln 1

Verkaufe Atari Lynx mit Cal. Games, Chips Chall., Blue Lightning + Netzgerät für VB 360 DM inkl. Versand. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verkaufe Loom von Lucasfilm für 60 DM oder 50 Fr. Suche außerdem Nintendo Gameboy mit Tetris. Abe. F. Belotti, Tgaplottas, CH-7460 Savognin

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Besitzern zwecks Austausch von Spielen und Progr. Schickt Liste an Jufer Sascha, Pfisterho 2, 36 CH-8606 Greifensee

Suche Mitspieler für Middleage 2.0-Postspiel. Gratisinfo Rückporto! Christoph Stan ..., ...tenweg 6, 8301 Rudelzhausen. strategisches Fantasy-PBM!

Achtung
Suche die Ausgaben von Power Play '88 bis 2/89 und ..'89. Angebot an Thomas Ibe. Tel 0906/6619

Suche Lösungen zu folgenden Spielen: Bard's Tale I, Maniac Mansion, Zak McKracken, Bloodwych, Tips an Volker Schulze, Cacilienstr. 5040 Brühl

Suche Nintendo-Besitzer für gegenseitigen Austausch von Tips, Tricks und Verleih von Modulen (Euro. USt). Thomas Skrzipek, Tel 05136/82078

** Rondels Computerclub **
sucht immer noch Mitglieder! Clubzeitung! Schreibt an Patrick de Rond, Maison 37, L-9747 Enscherange

Modem Discovery 2400C Deutsche Bedienungsanleitung günstig abzugeben. Info anfordern gegen DM-Briefmarke bei R. Puls, Stresemannstr. 74/PP2, 1000 Berlin 61

Hey, Wo gibt's noch C-4-Fans? Suche Partner zwecks Tausch. Contact my mit Liste bitte! H. Spranger, Lennestr 77, DDR-1200 Frankfurt/O

16jähriger CPC'ler sucht (Mit-)Spieler und Lehrmeister am CPC6128. Wer hilft mir und wohnt im Rhein-Main-Gebiet? Call 06171/25002 Dirk

Suche + tausche C-64 + Amiga-Software. Ruft an unter Tel 0421/320988 nur ab 19 h

Top Grafiker, Programmierer, Assembler gesucht. Amiga oder ST. Wir programmieren Top-Spiele Amiga/ST. M'Bayke, Mu..ad, Bergstr 218, 4370 Marl

Suche Power Play ab 1988, gute. Zustand ist Voraussetzung, zahle guten Preis. Angeb. an Adolf Erhard, Floriangasse 8, A-8572 Bärnbach, Austria

*** Suche Tauschpartner ***
für MS-DOS-PC. Alle Disketten (3 ... 5 ...) ruft einfach mal an. Tel 06031/72766

Suchen fähige Freaks zwecks Gründung einer neuen legalen Amiga-Crew! Infos an S. P., Franckestr 11, 3380 Goslar, suchen z.B. Coder u. Muzaks

Suche komplette Jahrgänge 1988 u. 1989 sowie Jan. + Febr. 1990, Power Play. Tel 07351/74251

Super C ..28D zu verkaufen. 1 Jahre alt, wegen Systemwechsel, mit Prospeed 2.0-Graph. Booster-Drucker LC10, 1084 S, Soft u.v.m. Tel 08638/81713

Suche sämtliche Power Play u. ASM-Ausgaben, suche alle Leader-Board-Varianten für C64-Disk, suche PD-Soft, verk. SDS. Tel 06693/578 ab 8 h

Verkaufe Tie-Break u. Great Courts (Originale) zu je 30 DM, M. Lechthaler, Pontlatzerstr 51, A-6020 Innsbruck, Austria

Hilfe! Suche dringend die C64-Games: Iron Lord und TG-Summer Edition! Schreibt an Thomas Stockinger, Grundlosestr. 20, A-5... Burmoos, Austria

++++ Suche ++++
das Data Becker Buch: Das große Computerschachbuch, zahle bis zu .0 DM. Call 08731/6872

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + Monitor 1802 + ca. 180 Disks, Locher, Magic Disks, Resetschalter, Originale, Hefte usw. für 700 DM. Tel 06033/68443 Leif

Ich verkaufe C64, 1 Jahr alt mit Floppy 1541 und 10 Disketten dazu 3 Handbücher und einen Joystick. VB 579 DM. Andre Ticheli. Tel ...43

Suche ... 64 er Pirates, Bomber, das Magazin Bismarck, Kaiser und Space Shuttle, Biete F16 und Rings of Medusa: Th. Kapske, Hermann-Bauerstr ..., 2500 Hamburg 73

... Schweiz Atari
Verkaufe orig. Spiele C64 Tie-Break, Rings of Medusa ... C64 CH Tel. 084/613659 ...

Suche Tauschpartner für C64. Schickt die Listen an: Socchi Daniel, Feldkircher Str 84, FL-9494 Schaan oder ruft an unter Tel 075/26039 ... 26038

Suche Maniac Mansion auf deutsch! billig. Wer hat die Auflösung (biete 5 DM)? Holen Mein. Hans ..., 31, 4902 Bad Salzuflen

Suche Tauschpartner zum Tausch von Demos. alle ... Call 06461/4456 100% Antw. dringend, only Atari-ST

Anfänger sucht Tauschpartner für neueste C64-Spiele, habe viele Spiele z.B. Test Drive u.v.m. Bernd Schlenger, Wannenstr 53, 7730 VS Schwenningen

SNK Neo-Geo-Module tauscht, kauft, verkauft. z.B. Ninja Combat, Magician Lord und alle Neuerscheinungen. Angebote an Tel 0201/593252

Verkaufe 30 CPC-Originale komplett 400 DM auch einzeln. Suche PQ2 für 25 DM. Tel 05149/528 van Hendrik 19-21 Uhr

Viele Videospielclubs bieten »alles«. Wir bieten noch mehr: Alle Systeme! Clubzeitung. Info bei VGC, A. Knaus, Sander Str 28, 5060 Bergisch Gladb. 2

Suche PD-Tauschpartner, habe ca. 500 Disks. Schickt Listen an ... Ellewein, Kiem-Paul-Weg 85, 8014 Neubiberg, or call 089/6014453, be fast

Verk. 64 er 7/88-9/89 nur komplett tadelloser Zustand für 40 DM + Versandkosten Marco Seiffert. Tel 02183/8207

Verk. Happy Computer 6/88 + 10/88-11/89 + 1/90-4/90 nur kompl. für 50 DM + Versandkosten Marco Seiffert. Tel 02183/8207

Verk. 64 er 7/88-9/89 nur komplett tadelloser Zustand für 40 DM + Versandkosten Marco Seiffert. Tel 02183/6207

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER TIPS
der totale Durchblick ist sicher!
Der neue einzigartige Sammelordner von
POWER PLAY
Heraustrennen und sammeln!
Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!
Super Outfit: Der Ordner leuchtet [illegible] Pink! Auf dem Titel signalisiert Trentor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!"
Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,- DM.
Bestell-Gutschein
Ja, ich will ___ Exemplare
des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung
Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben an
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5
Computer Service Ernst Jost
Markt & Technik Leser Service
Postfach 14 02 20
8000 München 5

COMPACT DISC

Blonker: Homeland

Sanftere Töne als die von Molly Hatchet schlagen die drei Hamburger von Blonker an. Die Scheibe mit dem heimelnden Namen "Homeland" steckt voller musikalischer Überraschungen und Sanftheit. Ohne Gesang und nur mit instrumentalen Klängen entführen die einzelnen Stücke den Hörer in fremde Traumwelten, von "African Kaumba" bis "Alhambra" säuseln die hübschen Akkorde aus den Boxen. Auf Dauer sind die hübschen Arrangements aber etwas eintönig. *mh*

Mercury 812 908-2
33.48 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

Nick Lowe: Party of One

Diese Platte macht Spaß. Produziert von Altmeister Dave Edmunds schweigt Nick Lowe vom ersten bis zum letzten Track im Sound der 50er und 60er Jahre. Rock'n Roll, Rockabilly und eine Messerspitze Country stecken in der fröhlichen Mischung dieses knuffigen Albums. Die Kompositionen sind eingängig, die Texte mitunter recht schelmenhaft. Wer Gassenhauer wie "Shling-Shlang" liebt, kann kein schlechter Mensch sein... *hl*

Reprise 7599-26132-2
36:01 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

Neville Brothers: Brother's Keeper

Mit "Bird on a Wire" haben die als Kultgeheimtip gehandelten Neville Brothers erstmals Einzug in die deutschen Singlecharts gefunden. Wer glaubt, daß die gesamte aktuelle CD der Amerikaner genauso locker-leicht dahinfließt wie der von Dave Steward produzierte Hit, der täuscht sich. Die eigenwillige abwechslungsreiche Album springt zwischen Schmalzen, obskur nonotonen Sprechgesängen und Reggae-Fröhlichkeit ziemlich wild hin und her. *hl*

A&M 395 312-2
55:56 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

Molly Hatchet

Wer auf etwas härteren Rock steht und bei seichtem Country-Gefiedel die Ohren verschließt, ist bei Molly Hatchet gut aufgehoben. Eine ihrer älteren Scheiben gibt's nun auch auf der CD. Die Platte ist belagt, hat aber nichts von der Vitalität verloren. Schon am Anfang werden die Hörer mit dem druckvollen "Bounty Hunter" begrüßt. Starke Gitarrenriffs und die markige Stimme vom Leadsänger geben auch auf dem Rest der Platte den Ton an — mir gefällts. *mh*

Epic EK 35347
35:95 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

REO Speedwagon: The Earth, a small Man...

In veränderter Besetzung, aber mit altgewohntem Sound, rocken sich REO Speedwagon durch die Rillen. Die besten Songs schreibt immer noch Leadsänger Kevin Cronin. Bei "Love is a Rock" wallt der Refrain wohlig in die Gehörgänge, in "You won't see me" geht's poppig zur Sache. Eine anständige Mischung aus flotten Rocknummern und eingängigem Edelschmalz. *hl*

Epic 467013 2
46:26 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

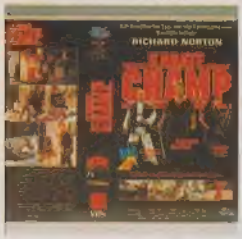
COMPACT DISC

Jimmy Ryser

Jimmy Ryser ist gut hörbar ein Freund des melodiösen Mainstream-rocks, da trifft es sich gut, daß Bryan Adams-Gefolgsmann Jim Vallance zwei seiner 13 Songs produzierte. Über weite Strecken klingen die braven Melodien auf Rysers Debutalbum ein wenig zu glatt und austauschbar, der Junge müßte sich noch seinen Stil finden. Daß er was drauf hat, beweist er in herausragenden Titeln wie "Wishing and waiting", "Same old Look" und "Benny". Eine durchaus lohnende CD, wenn man auf mittelsanften US-Rock steht. *hl*

Arista ARCD-8585
51:02 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Der Karate Champ

Drei Tage nach Ende des zweiten Weltkrieges entwendet ein amerikanischer Offizier ein Nationalheiligtum der Japaner: Das Schwert "Kannon-no-te". Das Flugzeug Bradley Conners stürzt ab und wird seitdem vermißt.

In der Gegenwart stößt der Enkel Zac Conners (Richard Norton) auf das Geheimnis und versucht herauszubekommen, wo der Großvater und das Schwert geblieben sind. Zac ist nicht nur Reserveoffizier der amerikanischen Truppen und Vietnam-Veteran, sondern auch Kenner der japanischen Kulturgeschichte. Nachdem er herausfindet, daß sein Großvater das Schwert gestohlen hat, macht Zac es sich zur Aufgabe, das Schwert zu finden und nach Japan zurückzubringen. Durch genaues Studium aller Berichte kreist Zac den möglichen Absturzort des vermißten Flugzeuges ein und reist nach Thailand.

Zac findet das Schwert, für dessen Rückgabe es 2 Millionen Dollar gibt, prügelt sich mit finsteren Amerikanern die ihm aus Geldgier den Säbel wieder abjagen wollen. Zac verteidigt seinen Besitz und bekommt es nun mit dem japanischen Yakuzaboß zu tun, der ebenfalls das Schwert haben will.

Im Gegensatz zu vielen anderen Karatestreifen, legt Regisseur Adrian Carr Wert auf eine einigermaßen anständige Handlung. Stupide Knochenbrecheraktionen und literweise Kunstblut fehlen bei "Der Karate Champ: das Schwert des Todes" erfreulicherweise. Zwar muß der Australier Richard Norton seine vorzüglichen Kampftechniken immer noch zur Genüge anwenden, aber im Vordergrund steht der Handlungsfaden des Films. Karate Champ ist mit Sicherheit kein "A-Klasse"-Film, aber ein simpler Prügelstreifen ist er auch nicht. *mh*

Regie: **Adrain Carr**
Produzent: **John Lamond**
Drehbuch: **James Wolf Simmonds**
Darsteller: **Richard Norton, Rochelle Ashana, Toshishiro Obata**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM

January Man

Nick (Kevin Kline) ist ein Cop im Großstadtdschungel New Yorks. Als Polizist ist Nick einer der besten der ganzen Stadt. Leider sehen das seine Vorgesetzten nicht ganz so: Nicks unorthodoxe Methoden und sein Verhalten ist ihnen schon lange ein Dorn im Auge. Nick wird kurzerhand strafversetzt. Kaum sitzt unser Held auf seinem neuesten Posten, beginnt eine unheimliche Mordserie die Stadt in Atem zu halten. Scheinbar wahllos killt ein Wahnsinniger schöne alleinstehende Frauen mit einem blauen Schal. Nur Nick kommt dem Killer auf die Spur. Es stellt sich heraus, daß der Mörder nach einem ganz bestimmten Muster vorgeht. Nick knackt mit der Hilfe von Freunden und einem Computer den geheimnisvollen Mord-Code des Unbekannten und stellt ihn in einem schon klassischem Show-Down.

"January Man — im Zeichen der Jungfrau" sieht im Regal der Videothek aus wie Kriminalzeugnisware. Flimmert der Streifen aber erstmal über die heimische Mattscheibe, zieht einen das Mörderdrama in seinen Bann. Gnadenlos gut ist die Besetzung dieses Films. Als Cop ist Kevin Kline ("Ein Fisch namens Wanda") allererste Sahne und seine Partnerin Mary Elizabeth Mastrantonio ("Abyss") kann als Lockvogel für den Mörder überzeugen. Super auch der Computerfreak und Freund Nick's, der von Harvey Keitel (der Bösewicht aus "Die Hard") verkörpert wird. Übrigens wird January Mann um so aktueller, da es in New York in letzter Zeit eine Mordserie gegeben hat, die fatal an diesen Film erinnert. *mh*

Regie: **Pat O'Conner**
Produzent: **Norman Jewison und Ezra Swerdlow**
Drehbuch: **John & Patrick Shanley**
Darsteller: **Kevin Kline, Susan Sarandon, Mary Elizabeth Mastrantonio, Harvey Keitel, Danny Aiello, Rod Steiger**
Laufzeit: **ca. 94 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **MGM/UA Home Video**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

Fehlfunktion

Die Idee des Romans ist aufregend: Das neue gentechnologische Wunder "Epichell", ein künstlich hergestellter Biochip, ergreift Besitz vom Gedächtnis seines Erfinders. Leider hat der Autor seine biologisch-medizinischen Studien ein bißchen zu weit getrieben. Hätte er auf ein paar Fachbegriffe verzichtet, wäre die Lektüre vielleicht weniger authentisch, dafür aber etwas verständlicher geworden. *up*

Autor: **Paul Preuss**
Titel: **Fehlfunktion**
Verlag: **Bastei**
ISBN: **3-404-24133-9**
Preis: **8.80**
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH

Airportratten

Koks am Flughafen — keiner weiß, woher es kommt. Privatdetektiv Duffy schleust sich als Lagerarbeiter ein; bis dahin eine klassische Geschichte. Doch hinter dem Pseudonym Dan Kavanagh verbirgt sich der hochkarätige Schriftsteller Julian Barnes. Und der schreibt sich mit seinen Duffy-Krimis einen kleinen bösen Teufel aus dem Leib. Schon das erste Kapitel schlägt an Subtilität diverse Highsmith-Romane. *al*

ISBN: **3-548-10185-2**
AUTOR: **Dan Kavanagh**
Verlag: **Ullstein**
Preis: **5,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

BUCH

Kinder des Donners

David lebt im sonnigen Kalifornien, irgendwann am Anfang des nächsten Jahrhunderts. David ist ein Teenager wie jeder andere — auf den ersten Blick. David ist überdurchschnittlich intelligent. David weiß, daß der Mann seiner Mutter nicht sein leiblicher Vater ist. David hat die Gabe, Menschen die sich in seiner Nähe befinden, sehr stark zu beeinflussen und diese zu Handlungen überreden, die diese Personen sonst nicht tun würden. Und vor allem — David ist nicht allein.

Hauptsächlich in England leben verstreut andere Kinder in Davids Alter, die zwar aus den unterschiedlichsten Schichten stammen, aber alle etwas gemeinsam haben: Nicht nur äußerlich ähneln sich die Teenager; alle haben, mehr oder weniger stark ausgeprägt, eine besondere Fähigkeit mit der sie Personen ihren Willen aufzwingen.

Peter Levin ist Reporter und kommt der eigenartigen Teenagerschar auf die Spur. Er verfolgt ihre Fährte und sucht den leiblichen Vater der Kinder. In das rätselhafte Dunkel um die Absichten der Jugendlichen und die Frage, wer der richtige Vater ist, kommt am Ende des Buches ein erschreckendes Licht.

Die Welt die John Brunner in seinem Roman "Kinder des Donners" beschreibt, ist erschreckend realistisch und spiegelt unsere eigene Zukunft wider. Gegen AIDS gibt es zwar einen Impfstoff, aber den kann sich nur die wohlhabende Oberschicht leisten. Die ehemals blühende Wirtschaftsmacht England ist am Rande der Verelendung angelangt. Lokale Kriege sind auf der Weltagesordnung und in England versucht ein starker Mann mit noch stärkeren Sprüchen an die Macht zu gelangen. Wer auf der Straße nicht die Farben dieses Burschen trägt wird verfolgt und verprügelt. Ausländer sind immer größerem Haß, Bedrohungen und Handgreiflichkeiten ausgesetzt. *mh*

ISBN: **3-453-04266-2**
AUTOR: **John Brunner**
Verlag: **Heyne**
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

▲ Wer mit spielerischen Mitteln nicht zum Erfolg kommt, setzt bei Punk Shot die Fäuste ein

▲ Eine erste Skizze zum brandheißen Adventure Space Quest IV von Sierra

Zur Abwechslung kämpft ihr bei der Flugsimulation Stormovic nicht gegen, sondern mit der UDSSR ▶

POWER PLAY

12

erscheint am

16. November 1990

Was? Schon wieder durchgelesen? So schnell? Dann gibt's leider erst wieder in vier Wochen Nachschub. Folgende Themen sind für die nächste Ausgabe geplant: Mit etwas Glück werfen wir einen ersten Blick auf **"Space Quest IV"**, den neuesten Streich der **"Two Guys from Andromeda"**. Flieger sollten sich auf das Nachfolgespiel zu "LHX Attack Chopper" freuen: Die Simulation **"Stormovic"** startet durch. Passend zur weihnachtlichen Geschenkwelle nehmen wir die wichtigsten Computertypen und Videospielsysteme unter die Lupe — Was soll man sich bei diesem riesigen Angebot kaufen? Spielhallenfreunden stellen wir die knallharte Basketball-Simulation **"Punk Shot"** vor. Natürlich kommen auch die Videospieler unter Euch nicht zu kurz; wir erwarten **"Strider"** für das Sega Mega Drive und **Legendary Axe 2** für die PC-Engine. Außerdem buddelt Volker schon in Stapeln von Power-Tips — kein Problem mehr mit schweren Spielen...

Besonders empfehlenswert!

CADAVER

AMIGA 90
Köln
09.–11. November 1990
Halle 12, Stand 422

. . . ist CADAVER nicht nur weil es mit dem gleichnamigen POWER-PLAY-Prädikat ausgezeichnet wurde. Nein, da gibt es noch andere Gründe. Zum Beispiel die Bitmap Brothers, die hiermit ihr erstes Fantasy-Rollenspiel präsentieren. Aber auch der hohe Grafikstand und die Herausforderung, eine „fast" unlösbare Aufgabe übernehmen zu müssen. Immerhin gibt es 5 verschiedene Level mit jeweils 70 Räumen. Vollgepackt mit Rätseln, Fallen, Gegnern, Zaubersprüchen und natürlich viel Arcade-Action. Wer möchte da nicht mitmischen? Kein Problem: Jetzt erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.

Michael Hengst in Power Play 10/90:
„Diese Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel ist absolut suchtverdächtig, vor allem die teuflischen Rätsel bereiten dem Spieler schlaflose Nächte.

Volker Weitz in Power Play 10/90:
„Cadaver kann man vorbehaltlos jedem empfehlen, der Spaß an intelligenten Computerspielen hat".

Heinrich Lenhardt in TOS 10/90:
„Dank hohem Komfort, einfallsreichem Spielprinzip und fantastischer Grafik wird Sie das ideenreiche Programm gnadenlos fesseln."

Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

WORLD CHAMPIONSHIP™ SOCCER

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 [illegible]
[illegible] Ein Anruf genügt [illegible]
[illegible] Anfragen nur [illegible]

Vertrieb: BOMICO
[illegible]

SEGA™

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. [illegible]
THIS GAME HAS BEEN MANUFACTURED UNDER [illegible]

elite